漫画达人
技法圣经
角色设计
入门篇
漫画 角色造型应用技巧
全掌握!
人体各部位的绘制、不同性格人物的画法、变形人物的画法、电脑上色技巧、将照片转化为漫画角色，照片参考图集……实战技法满载!
（日）HARD DELUXE工作室 编著
徐建雄 译

漫画达人技法圣经

入门篇 角色设计

（日）HARD DELUXE工作室　编著
徐建宏　译

中国青年出版社

目 录

前　言

相对于追求写实效果的传统素描而言，漫画中所谓的素描更像是一种将写实性表现简化了的“变形素描”。

但是，不管是哪一种素描，有关人体基本结构方面的知识都是不可或缺的。只有以这些基础知识打底，绘制出来的漫画人物才能更加生动活泼。

本书将绘制漫画人物素描所需了解的人体各部分基本结构以及实际描绘时的绘制要点汇成一册，集中加以介绍。

在第一章中，从作为漫画素描基础的脸部画法开始，逐个讲解人体骨骼、肌肉、身体各部位的结构、表情以及发型等的描绘要点。

第二章中，介绍了运用人物照片练习素描的照片临摹法，帮助了解由照片上的人物转变为漫画角色的绘制过程。

第三章是应用篇，介绍了各种角色的不同画法以及服装、激烈动作的画法等，这是更高一级的漫画人物素描。

第四章中，在介绍Adobe的Photoshop软件功能的同时，用彩色的页面来介绍封面彩图等插图制作的全过程。

此外，本书每页中都刊载了绘制漫画人物所必须了解的各种信息。

如果本书能对想要提高自己漫画人物绘制水平的读者有所帮助，我们将感到十分荣幸。

HARD DELUXE

素描的准备工作

与画美术素描不同，画漫画素描时不需要什么特别的工具，只要有纸和铅笔，就能马上开始练习。在进入第一章之前，我们首先要介绍一下绘制漫画素描所需的基本工具及一些可以带来很大便利的工具。

画素描的必备工具

铅笔

笔芯的浓淡可根据个人的喜好来选择，一般都是用不会划伤纸张的较软的笔芯，以B~2B的铅笔为宜。

自动铅笔

自动铅笔能够绘制出细节，故而被用于比较精细的素描绘制中。与铅笔相同，自动铅笔的笔芯也要使用不会划伤纸张的、柔软的笔芯。在线条粗细方面，除了常用的0.5mm外，还有制图用的0.3mm~2.0mm等各种规格。

橡皮

除了普通的四方形橡皮，还有特软橡皮、钢笔橡皮等。关键是要选用既不会划伤纸张，又能迅速擦去铅笔痕迹的橡皮。

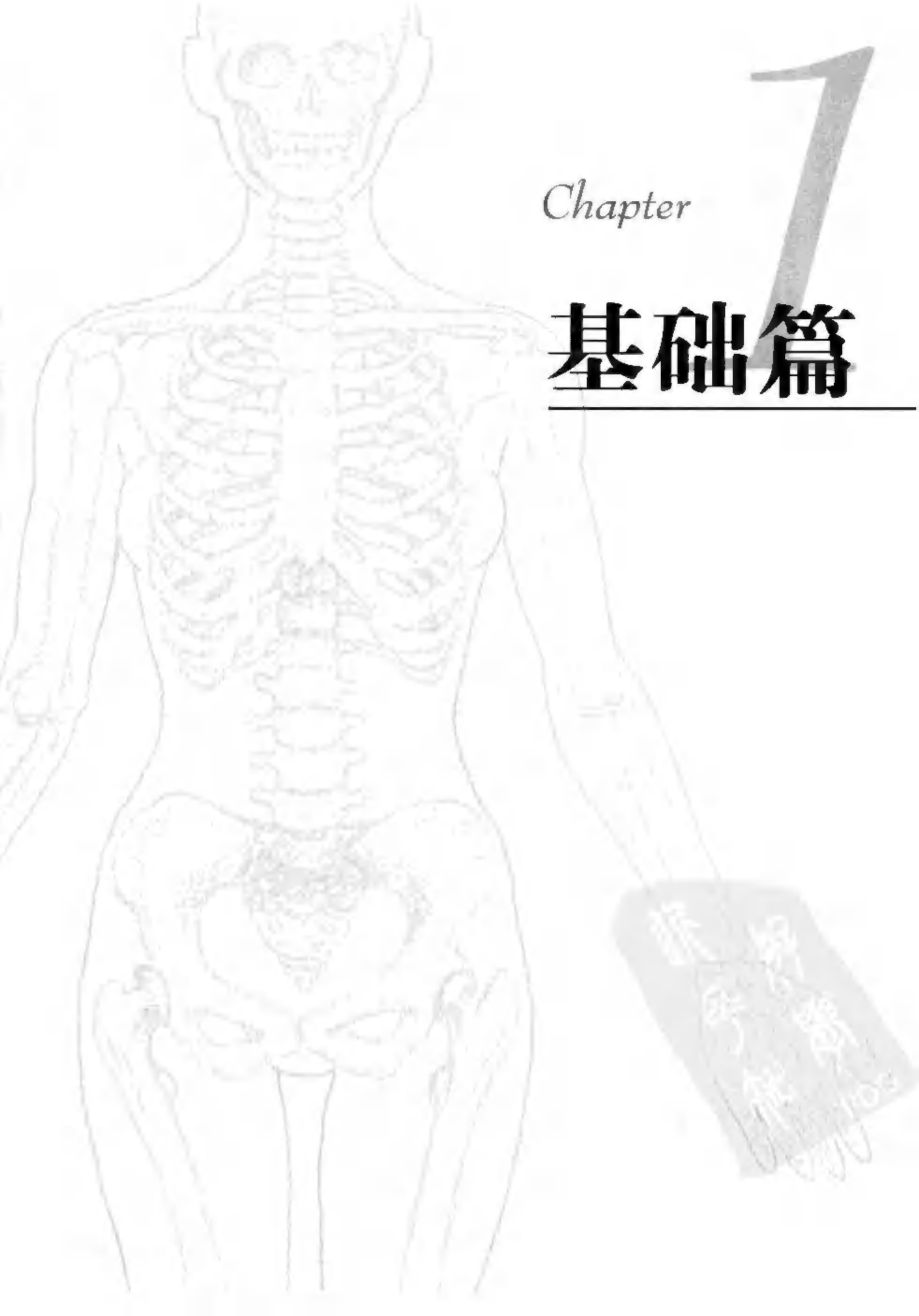
纸张

如果只是练习，就没必要用很贵的纸张了，可以用复印纸和笔记本等常见的纸张来练习，也可以使用速写本或写生本来练习。选择漫画专用的原稿纸时，可购买印有十字线或裁切线等辅助线的现成稿纸，有各种各样的厚度和尺寸可供选择，可根据自身的喜好或实际需要来选用。

尺子

要兼顾多个站立人物间的平衡，或要绘制透视感时，就要用到尺子了。画垂直线时，也要用它与三角尺相配合。绘制平行线时，选择方格尺子会更便捷。

提供便利的辅助工具

拷贝台

拷贝台是一种从下往上打光、能让人透过纸面看到下面图案的箱子，也叫透光箱、灯台等。将画好的草稿摹写到正式的漫画稿纸上，或将所画的素描翻过来检查时，都要用到拷贝台。在其亮度、大小、厚度及倾斜度等方面，不同厂家的产品规格不同。

照片、杂志等资料

描绘人物的动作或较复杂的姿势时，可参考照片、杂志等资料。在本书第二章的照片临摹素描法中，我们会介绍用照片创作漫画人物的方法，大家可以当作参考。

羽毛掸子

如果大家用手或餐巾纸去清除橡皮屑，往往会弄脏或刮伤画面，使用羽毛掸子来处理，就不会损坏图画了。

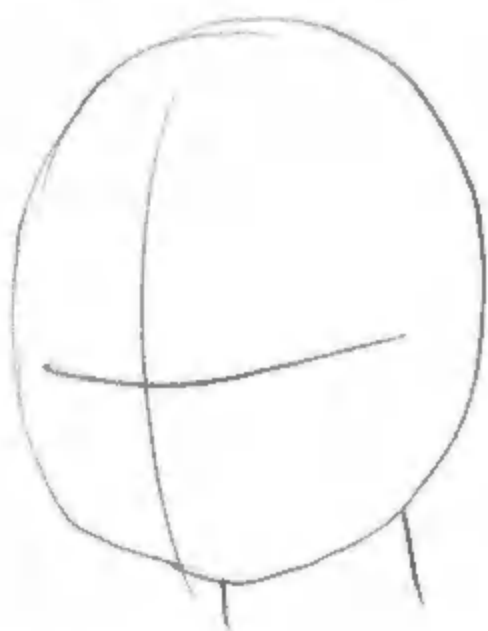
Chapter 1

基础篇

描绘脸部

人物脸部的基本画法是以鹅蛋形轮廓和正中线为基础的画法。描绘时需要注意，女性脸部要画得比男性脸部更圆润、更柔美，而男性脸部要画得比女性脸部更硬朗、更有棱角。掌握了这些基本要素后，大家就可以开始通过练习来找到适合自己的画法了。

女性（初高中学生）的脸部

轮廓图

在鹅蛋形的轮廓图中绘制出纵向的正中线（人体正面的纵向中心线）和横向的水平线。描绘年轻女性时，将水平线绘制得更靠近脸部中心些会比较好。

从外形轮廓线开始画

根据轮廓图绘制出人物头部的外形轮廓线。与男性相比，年轻女性脸部肌肉较少，也更圆润，脖子比较细，整体给人柔弱的感觉。

随便从哪个步骤开始画都可以。

从眼睛、鼻子（五官）开始画

眼睛在水平线上方，鼻子和嘴巴都要沿着正中线描绘出来。女性的眼睛要画得大一些，鼻子则要画得小一些。而且嘴巴也要画得小一些，嘴唇则要更丰满些。这样，女性的特征就更明显了。

完成

最后再绘制出耳朵和头发，这样脸部的绘制就完成了。绘制头发时，比起局部细节来，更要注重发型的整体效果才好。

男性的脸部

轮廓图

与绘制女性脸部的步骤一样，先要在略带圆润感的鸡蛋形轮廓图上画上正中线和水平线。

从外形轮廓线开始描绘

根据轮廓图绘制出角色脸部的外形轮廓线。男性的脸部一般要将下颚画得棱角分明些，以给人硬朗的感觉。

随便从哪个步骤开始画都可以。

从眼睛、鼻子（五官）开始画

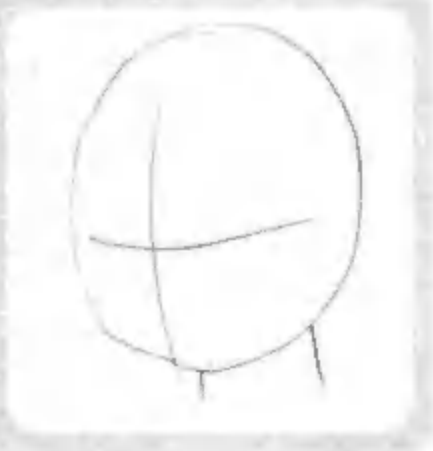
沿着正中线和水平线为角色的脸部添加上五官。男性眉毛较浓，鼻梁较挺，所以五官要画得更分明一些。

完成

画上耳朵、头发就完成了。

POINT

■轮廓图和十字线的画法

轮廓图和十字线（正中线、水平线）能决定角色脸部的大小和朝向。绘制成年人角色时，眼睛在脸部中心偏上一些的位置。相反，在绘制年幼的角色时，应将眼睛的位置画得更靠近脸部中心一些。大家可以根据所要描绘的角色，来确定头部的大小和眼睛的位置。

这一课里，我们就来了解一下人物头部的基本结构。眼睛、鼻子和嘴巴等五官的实际位置，在正面、侧面、仰视（从下往上看）和俯视（从上往下看）等不同角度下是不会发生变化的，但却具有一定的透视关系。让我们通过各种不同角度的练习，来掌握人体脸部的基本平衡感吧。

女性

正面

1/2

1/2

侧面

1/3

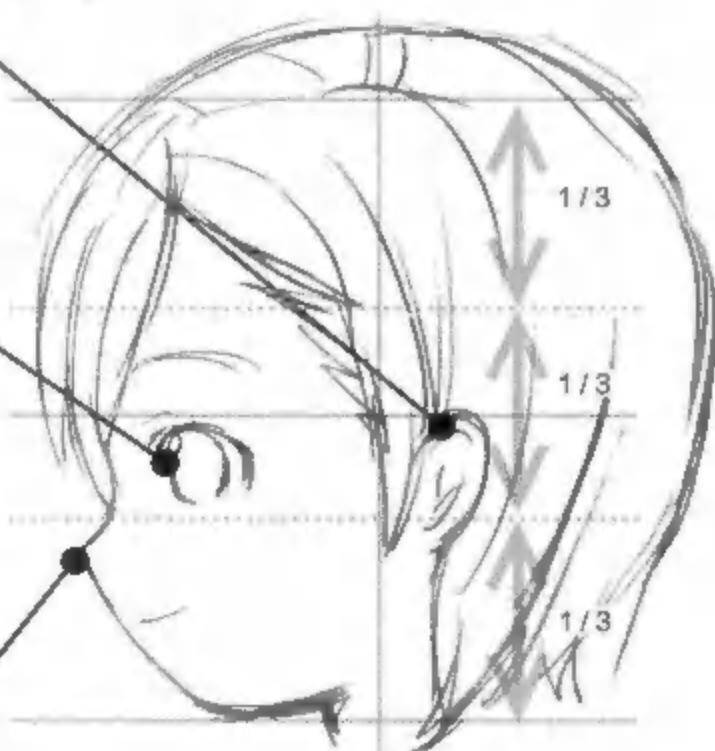
1/3

1/3

・耳朵
耳根的位置与鼻底几乎是相同的。同时，从侧面观察时，耳朵在头部纵向中心线稍偏后一点的位置上。

・眼睛
眼睛位于头部二等分线附近。眼睛位于此线之上时，脸部具有成人特征；位于此线之下时，脸部就具有孩童的特征了。

・鼻子
绘制成人的脸部时，鼻子一般位于头部三等分线上（长度为从眼睛的中心线到下颚之间距离的 1/2 左右）。如果要突出孩童的特征，则可将鼻子和嘴巴画得更偏下一些。

男性

女性

仰视

从下往上看时的脸部造型。脸的上半部分较小，下半部分则较大。眼睛位于与头顶圆形轮廓线相平行的弧线上，眼角向下耷拉。同时，鼻梁较短，鼻头呈三角形。描绘写实人物时，还要画出鼻孔。嘴巴部分则是上嘴唇较厚，嘴角同样向下耷拉。下巴可有意识地画得突出一些。

俯视

基本画法与正面时相同，确定眼睛的位置时须以脸部二分线为基准，眼角连线形成与下颚处的头部轮廓线相平行的弧线，眼角往上翘。同时，鼻头向外突出。画下颚时要注意鼻子到嘴巴、嘴边到下颚的距离较短，显得较为紧凑。

男性

仰视

俯视

POINT

■“仰视”角度的注意点

绘制仰视角度下的脸部时，下颚的外形轮廓线是看不到的。由于耳朵和下颚的位置是联动的，仰视的角度越大，耳朵就离下颚越近，耳垂就会显得越大。同时，眼睛看上去像是凹进去了。因此，描绘时要特别注意五官的立体感。

POINT

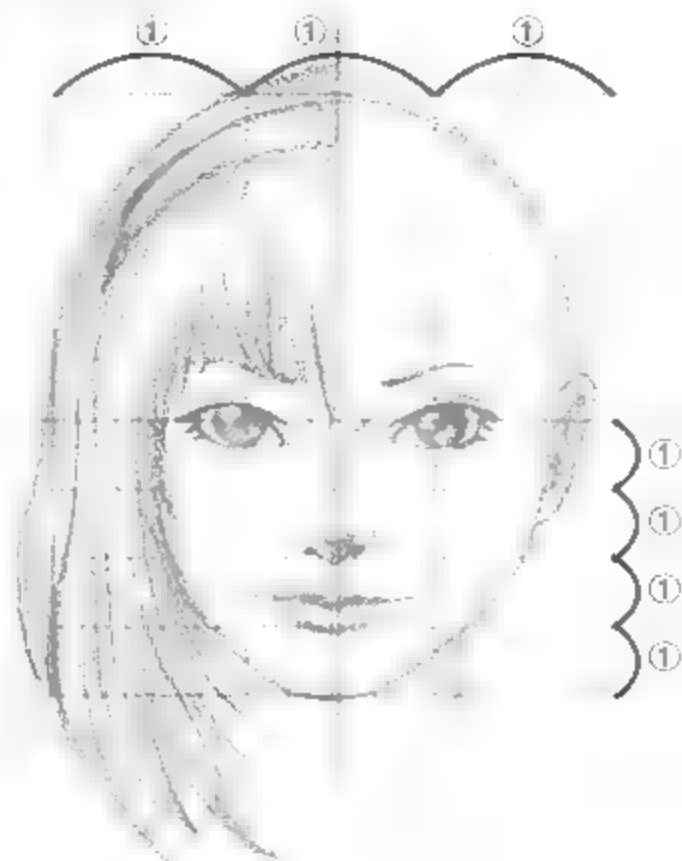
■“俯视”角度的注意点

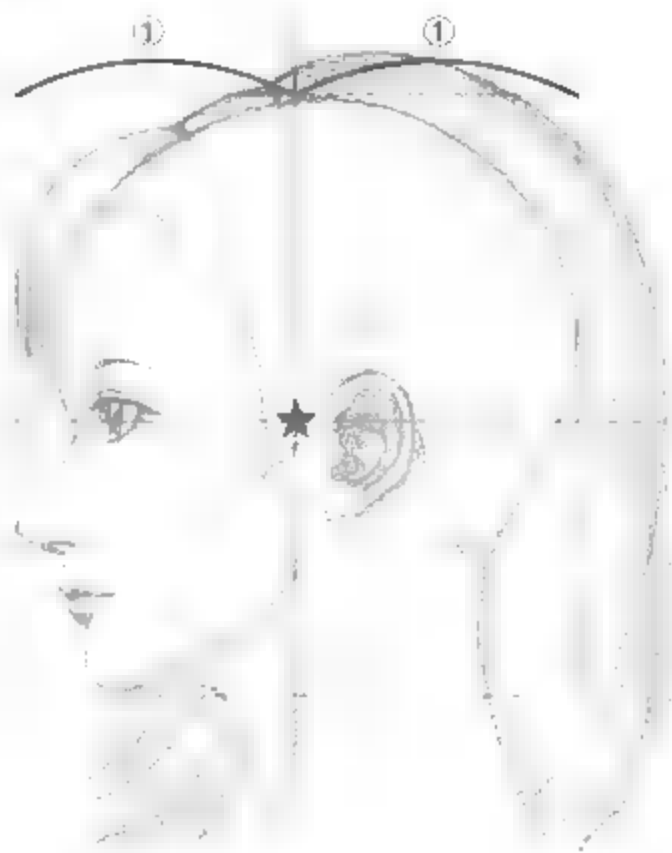
绘制俯视角度下的脸部时，下巴要显得比正面时更加圆润些。同时，将鼻子画成“く”字形后，会增加角色的可爱感。在漫画中采用俯视角度时，只画头部的情况是很少的。因此，应在兼顾身体动作的同时，将躯体的轮廓一起画出。

头部的基本画法~把握立体感~

学会了如何表现头部的立体感后，就能很容易地画出各个角度下的头部素描了。在这一课里，我们将在遵从头部基本比例和平衡的基础上，掌握各种朝向条件下脸部的描绘要点。

头部的比例

正面

将脸部画入纵向较长的长方形中。眼睛位于脸部二分线、横向三分线上。再将脸的下半部分四等分，鼻尖位于从上往下的第二条等分线上，嘴唇位于第三条等分线上。

侧面

将头部画入纵横等长（其长度等于从正面观察时的纵向边长）的正方形内。眼睛的位置与正面时相同，都位于脸部长度二等分线上，耳根则位于鼻尖到后脑勺之间距离的等分线上（★）。

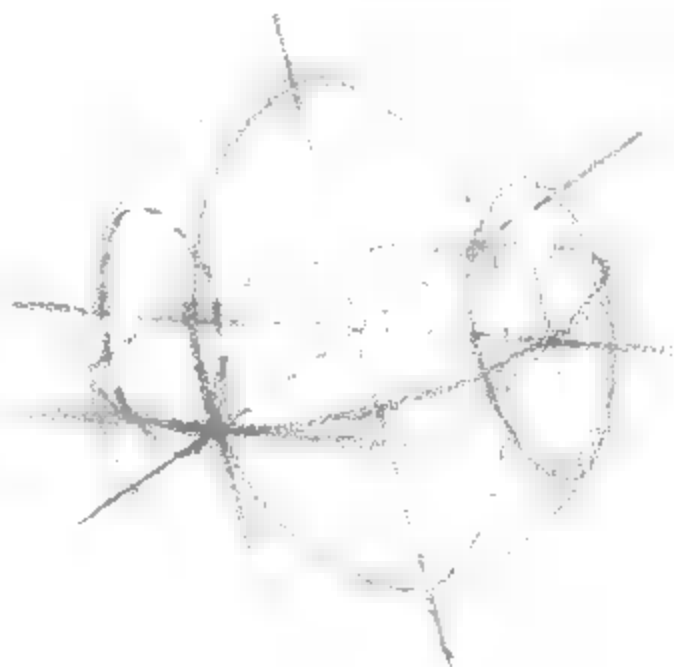
斜侧面

绘制出侧面中心线，同时要注意纵深感的体现。

俯视

在头顶部分也绘制上十字线后，就更容易把握平衡感了。

以球形为基准来描绘头部

在这里，我们将以球体为基础形来练习人物头部的绘制方法。

①画出头部轮廓图

在球体上绘制出正中线，同时在横向正中心的位置上画上水平线。这里相当于眉毛（对于孩童这就是眼睛的位置了）、鼻根的位置。同时，以侧面与此相对的水平线作为耳朵最高的位置。

②画出外形轮廓线和眼睛、鼻子

在轮廓图上绘制出五官。

③画上眉毛、头发

给角色画上眉毛、头发等细节部分。

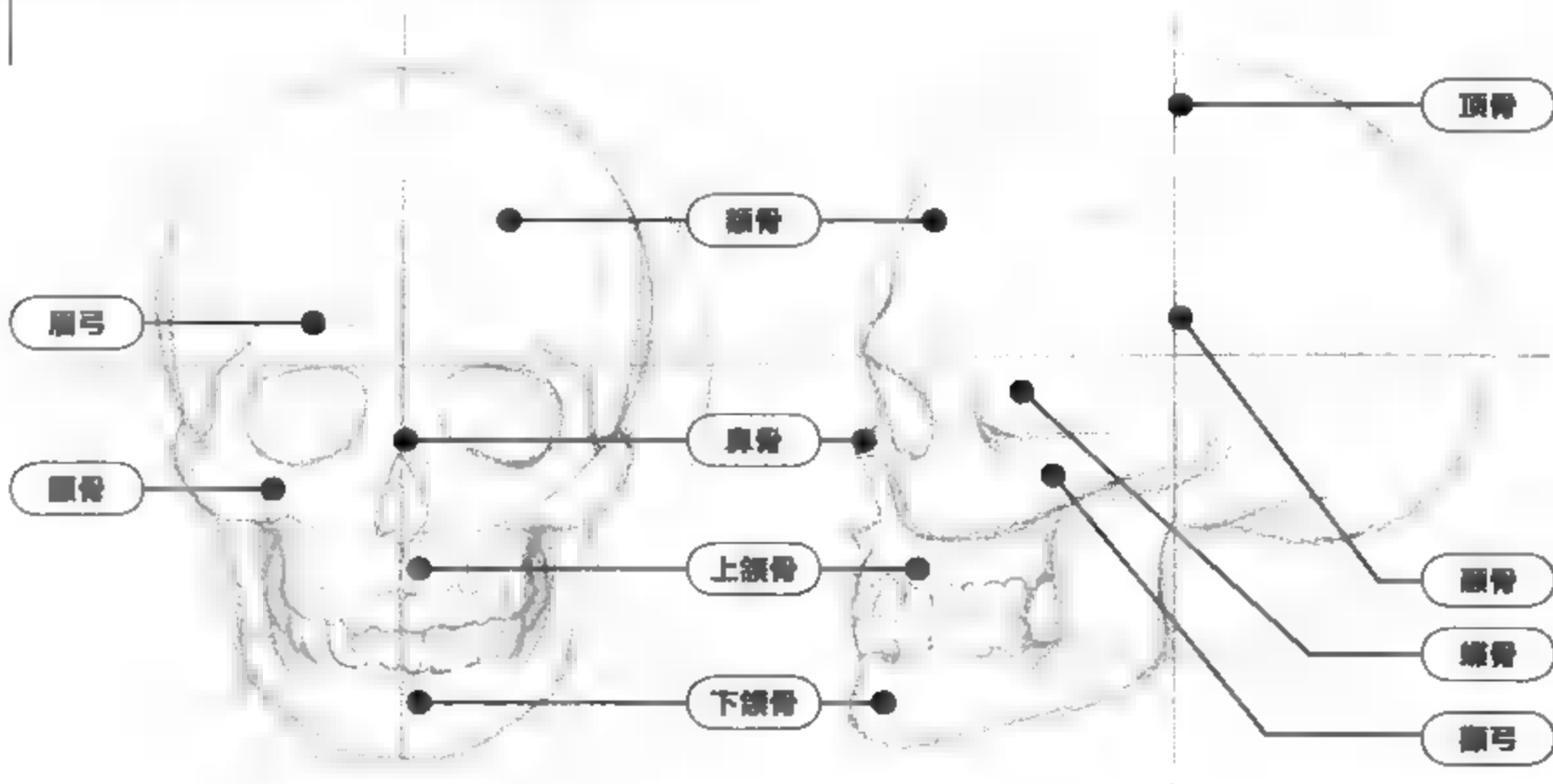
④完成

添加上阴影，擦去轮廓图的痕迹后便完成了。

学画面部骨骼和肌肉

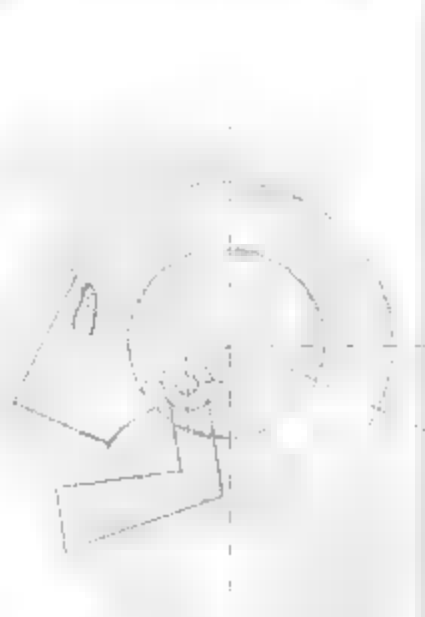
只有了解了头部骨骼和肌肉的结构，才能准确地描绘出头部素描。这一课，我们就来一起学习下头部的骨骼和肌肉结构。首先我们先来了解下骨骼的结构，然后再学习肌肉的结构和功能。

头部的骨骼

人的头颅大致可分为头盖骨和面骨两大部分，头盖骨包裹着大脑，面骨决定了脸部的形状。头盖骨由额骨、顶骨、颞骨、蝶骨等骨头构成。面骨由下颌骨等骨头组成，并形成了眼窝、鼻腔这些孔洞。

■颌关节的运动

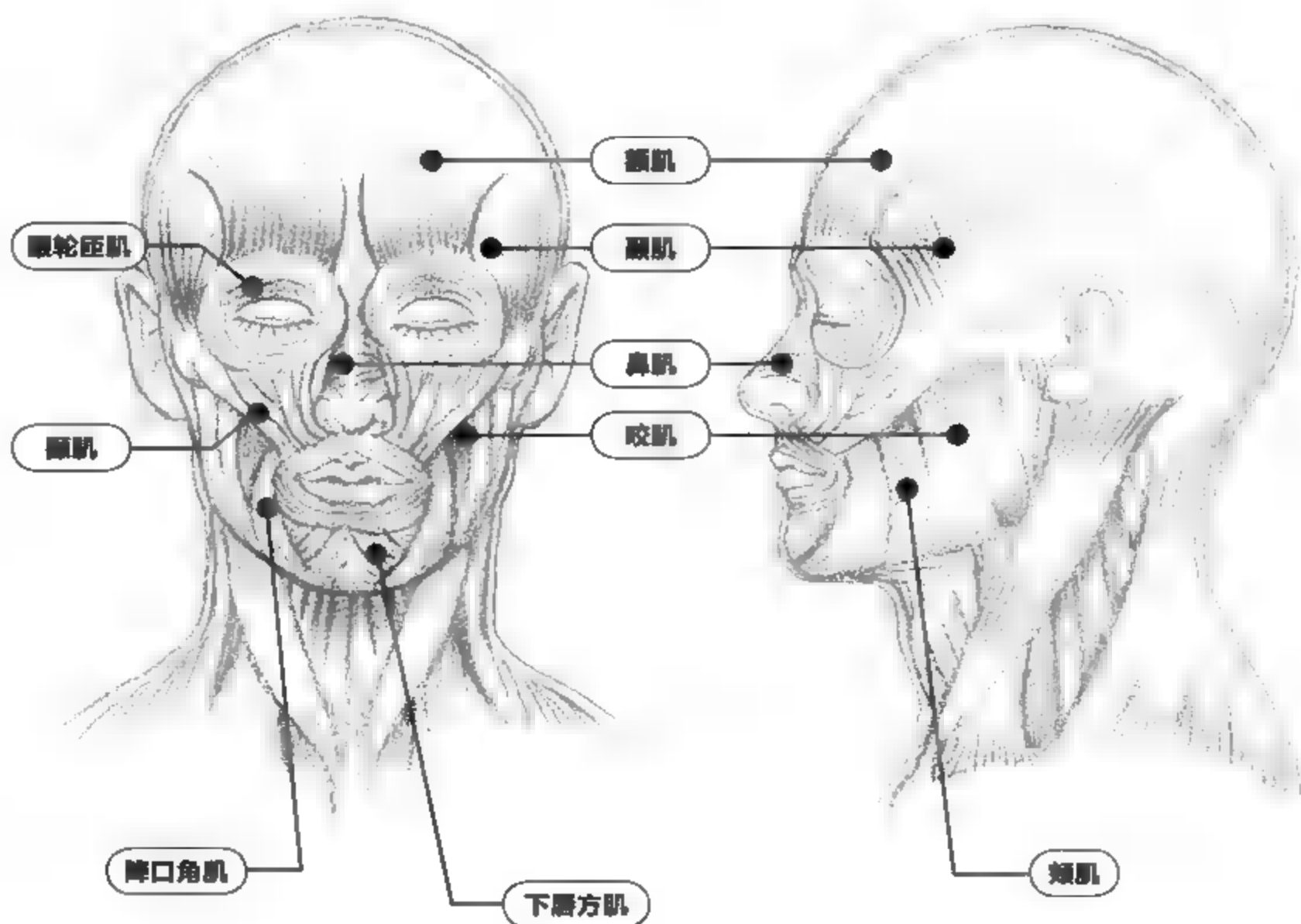
颌关节是嘴巴开合运动时的支点。开合嘴巴时，我们将手指放在耳朵前能感觉到里面有个不停运动的部分，这个部分就是颌关节。颌关节由颞骨、下颌骨、关节圆板、关节包、韧带、肌肉组成。张开嘴巴时，下颌骨并不是垂直向下运动的，其根部（下颌头）会发生转动，并与关节圆板一起向前运动。

嘴巴闭合状态下的颌关节。

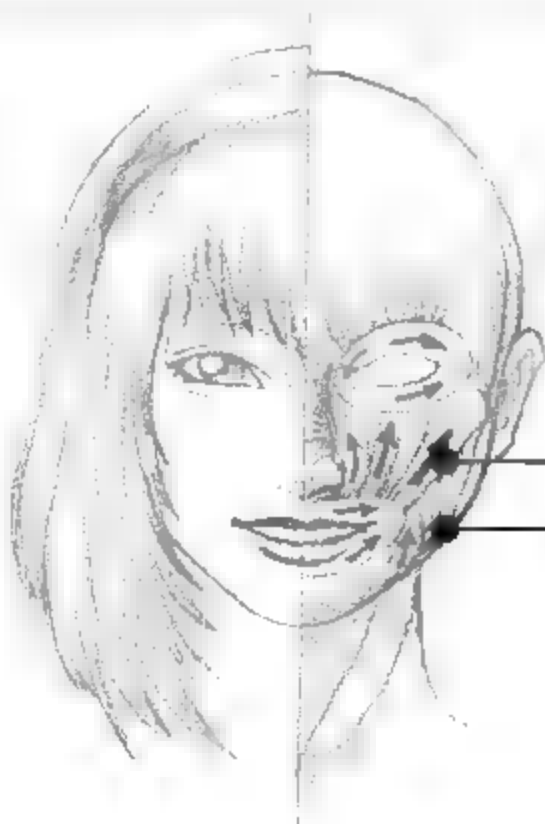
下颌骨下移，从而完成了嘴巴张开的动作。

嘴巴张开很大时，头盖骨也会往上移动。

头部的肌肉

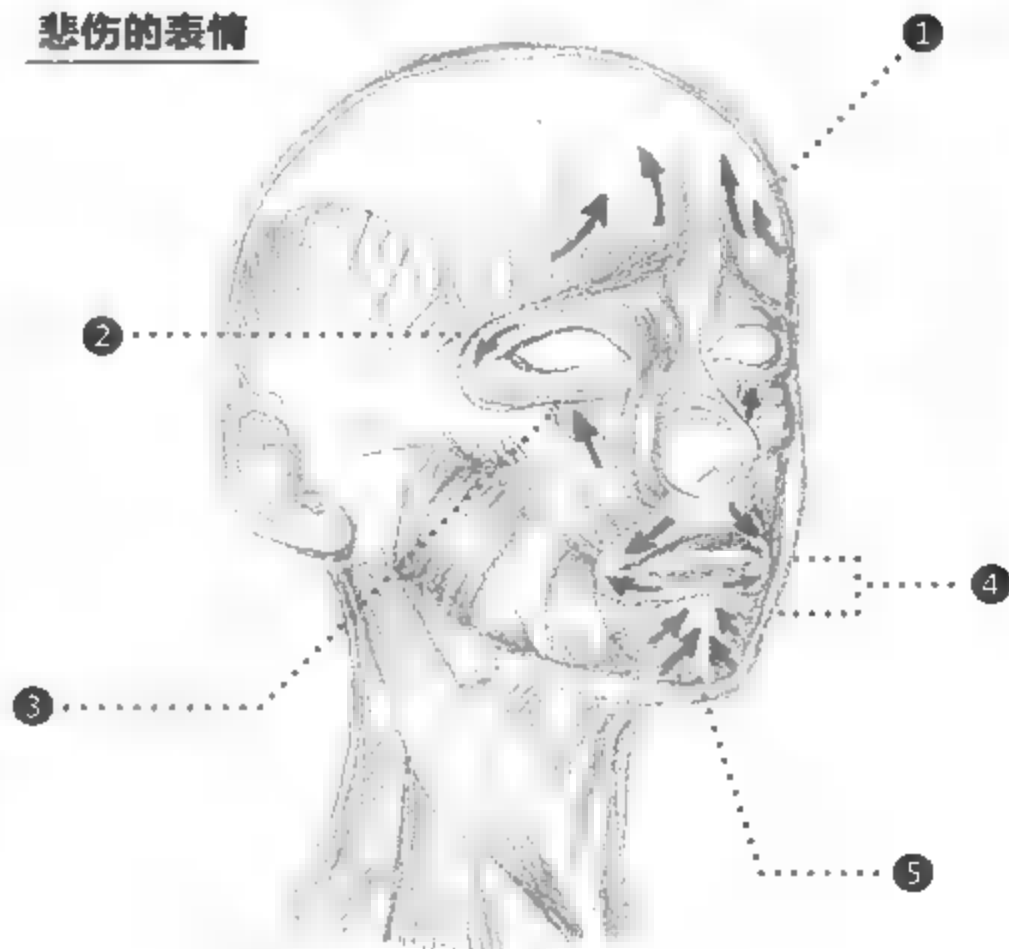
面部有许多肌肉，且位置纵横交错、十分复杂，主要集中在眼睛、鼻子和嘴巴周围，在器官的开合运动中起到了很大的作用。面部肌肉可分为形成表情的“表情肌”和咀嚼食物时与嘴巴开合有关的“咀嚼肌”这两大部分。表情肌是与额肌、后头肌一起运动使眼睛、嘴巴和脸颊产生表情的肌肉，而咀嚼肌则是指从脸颊到下颌之间的咬肌。

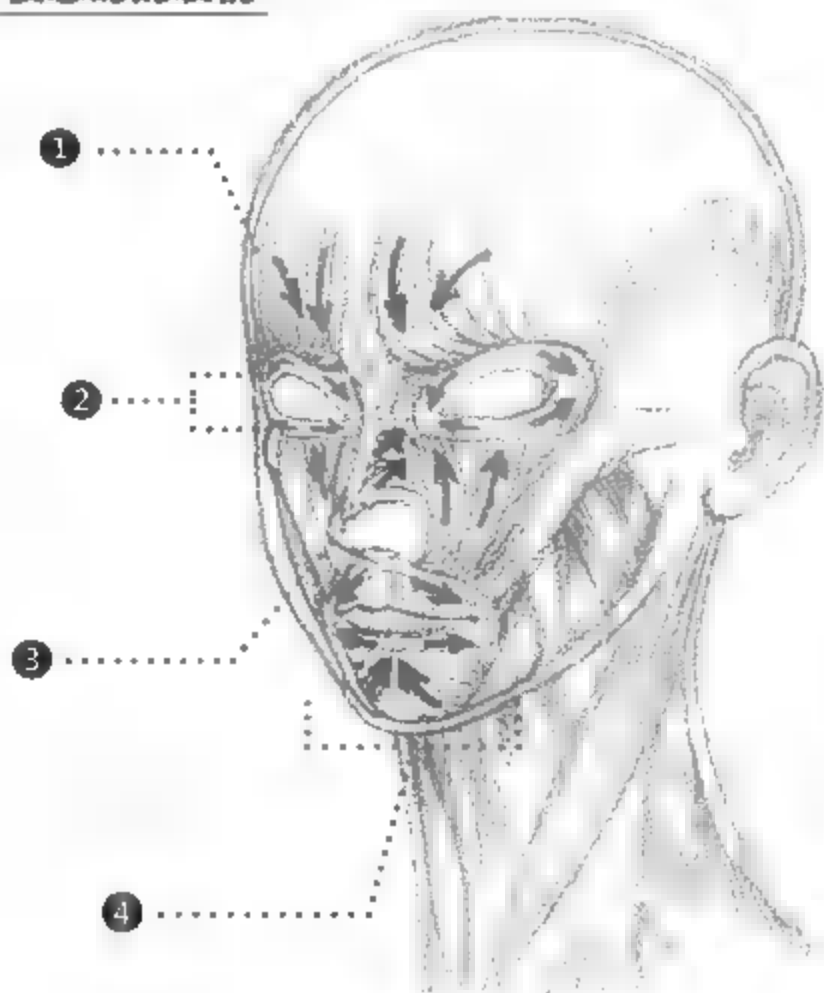
额肌
眼轮匝肌
颞肌
鼻肌
颧肌
咬肌
降口角肌
下唇方肌
颊肌

POINT

与微笑表情有关的肌肉

能够使面部产生表情的肌肉可分为脸部上方的额头、眉毛、眼睛周围的肌肉，脸部中央的鼻子、脸颊的肌肉以及脸部下方的嘴巴、下颌的肌肉这三大部分。如右边这张微笑表情图所示，只有颧肌向上、向外侧牵动时，才会形成笑脸。这时，嘴唇两端受到横向牵引，于是嘴角处就呈现出笑意来了。

表情的变化是通过面部肌肉的拉伸运动来实现的。这一课里，我们将会结合肌肉的运动情况来看一下各种表情的面部特征。大家也可以通过照片或镜子来观察一下自己的面部表情。

面部的肌肉和表情

悲伤的表情

❶ 额肌向上牵引，带动眉头上提。
❷ 眼皮收紧，眼角下垂。
❸ 鼻子周围的肌肉被牵引向上。
❹ 嘴角下垂，形成“へ”状。
❺ 下颌向上，嘴唇中部被推向上方。

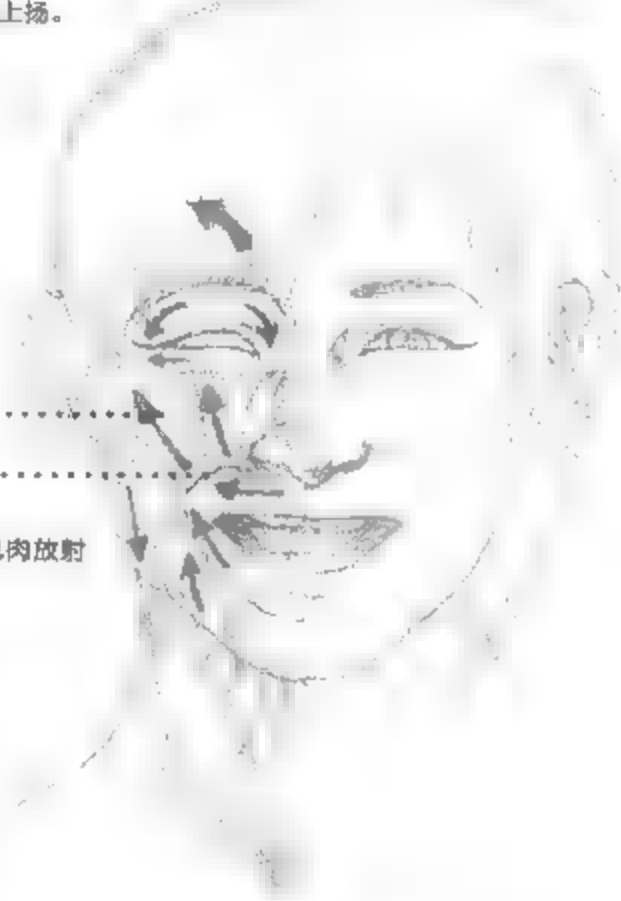
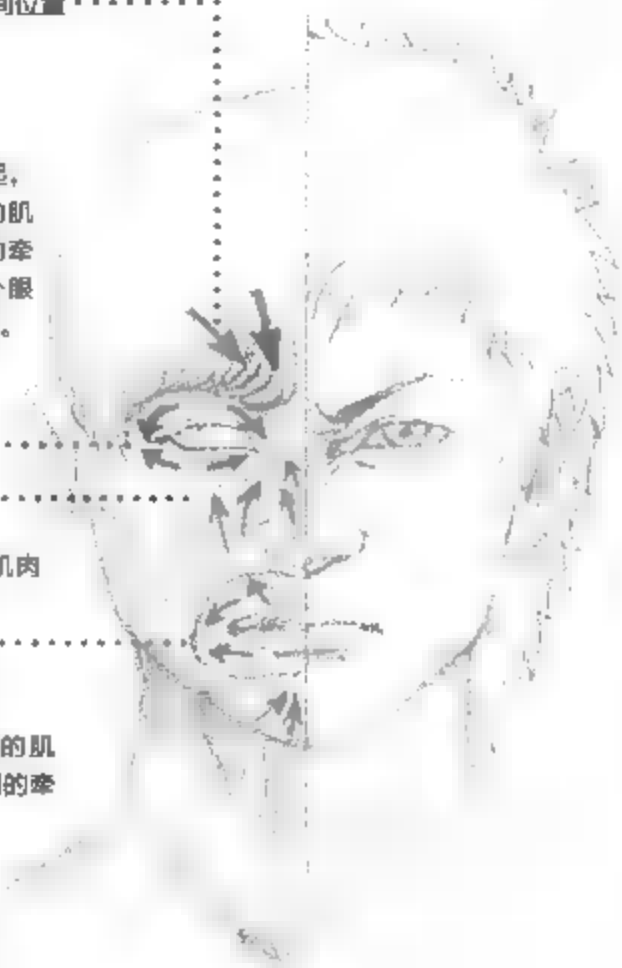
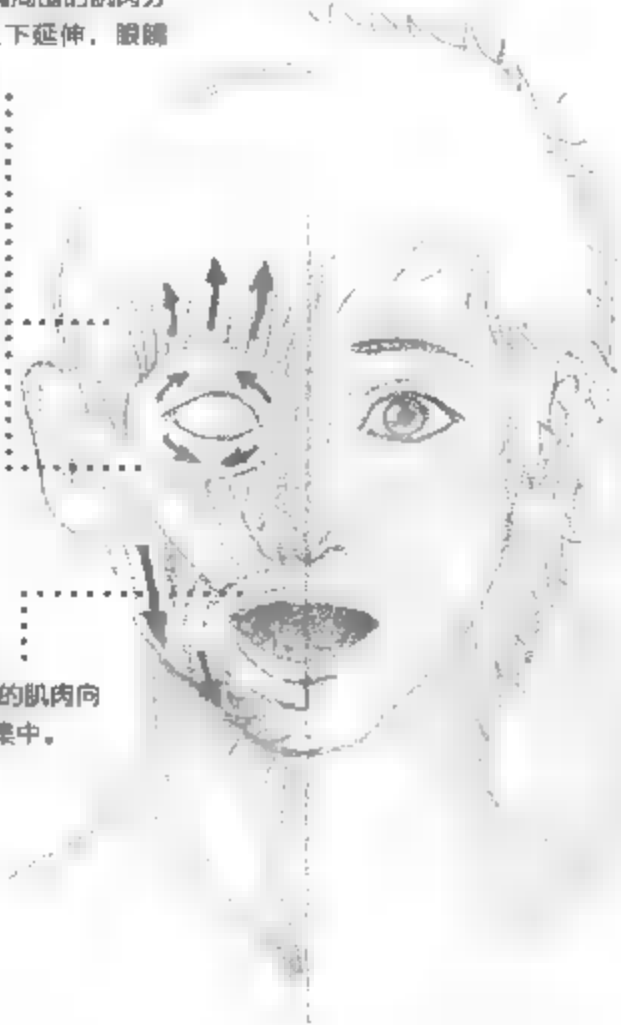
愤怒时的表情

❶ 额肌被稍稍压下，眉毛下移。同时，眉间出现皱纹。
❷ 眼皮紧张。
❸ 鼻孔扩张。
❹ 嘴唇向水平方向扩展。

微笑的表情

大笑的表情

愤怒的表情

吃惊的表情

学画表情

角色的情感表现在漫画中是非常重要的。在这一课里，我们将运用前面所了解到的面部表情变化知识，来学习不同性别的角色由情感所导致的各种面部表情变化的绘制要点。

女性角色的表情变化

眉梢、眼角下垂。

张开大嘴的笑脸，表现出了角色的幼稚和天真无邪。

怒

眉梢上扬是愤怒的表现。

嘴巴努起的话就变成了一幅比较可爱的画面了。

悲哀或困惑时，眉梢下垂，眉毛呈"八"字形。

眼泪流下后，眉头会向内用力集中。

眼角下垂，脸上呈现出舒缓的表情。

脸部放松后，形成十分安心的表情。

男性角色的表情变化

喜

笑得眼睛都眯起来了，由于眼睛闭得很紧，眼睛下方产生了皱纹。

露出牙齿，并在眼睛下方绘制上表现肌肉的线条，喜悦的表情就得到了进一步强化。

怒

一边嘴角上移，眉间形成纵向皱纹。

嘴唇撇向一边的话，就变成了闹情绪时的表情。

哀

眉梢和眼角均下垂，表现出哀伤的心情。

流下眼泪后，眉间的肌肉一用力就产生皱纹了。

乐

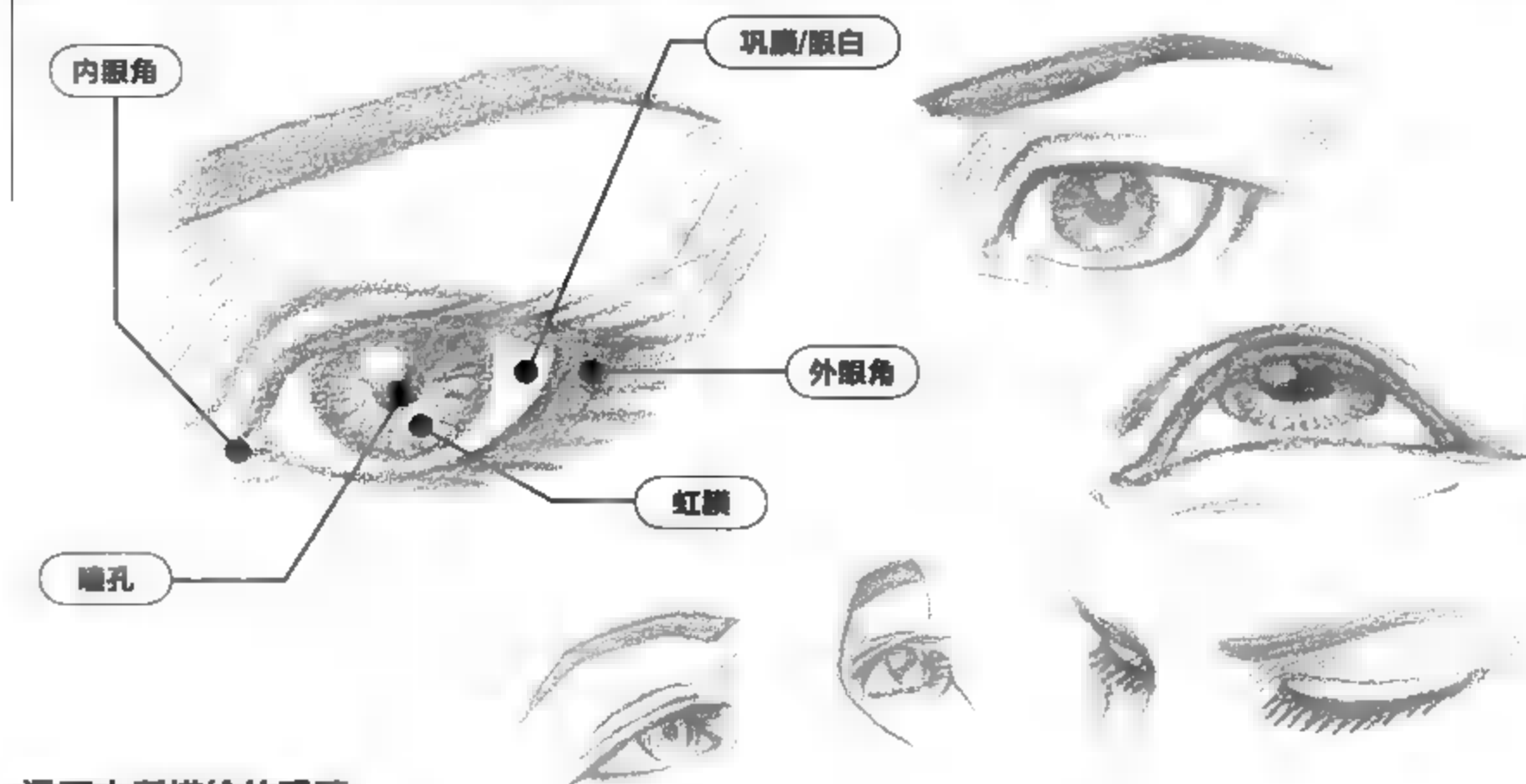
嘴角稍向上翘后就能表现出微笑的表情。

脸部放松后，就成了一幅悠闲轻松的表情了。

学画五官

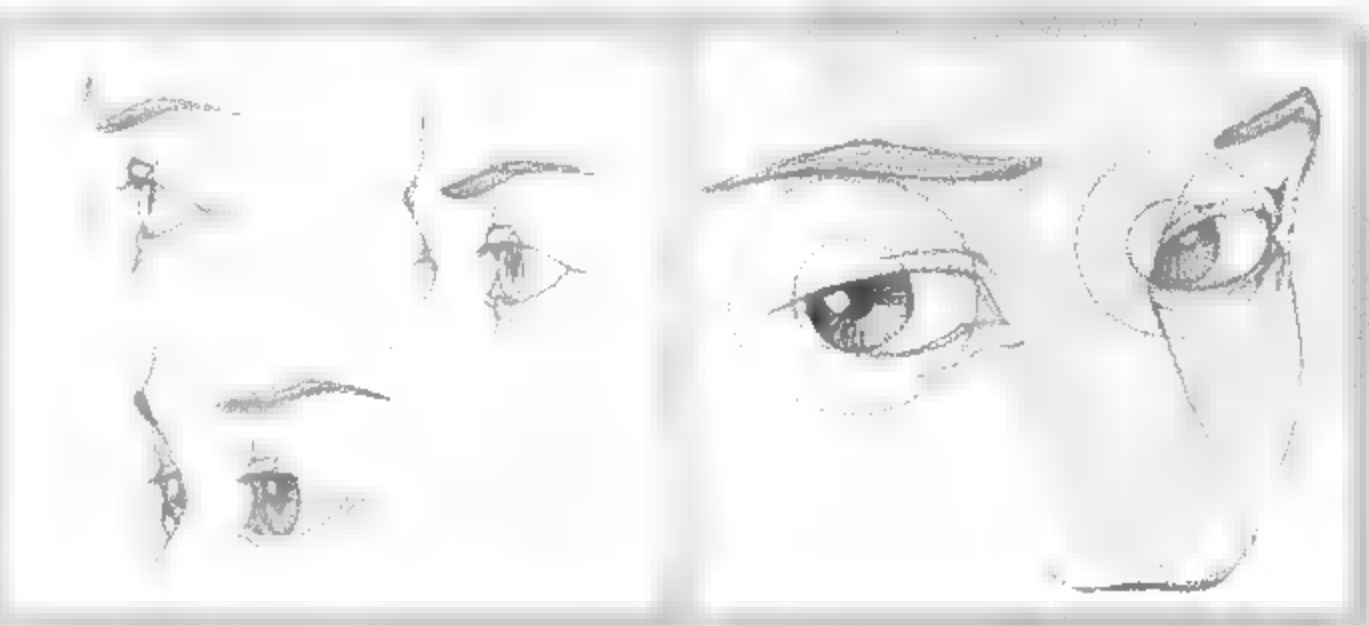
创作漫画角色时，角色的五官是表现人物个性的重要部位。这一课里，让我们在了解脸部球形结构的同时，来练习一下五官的画法。

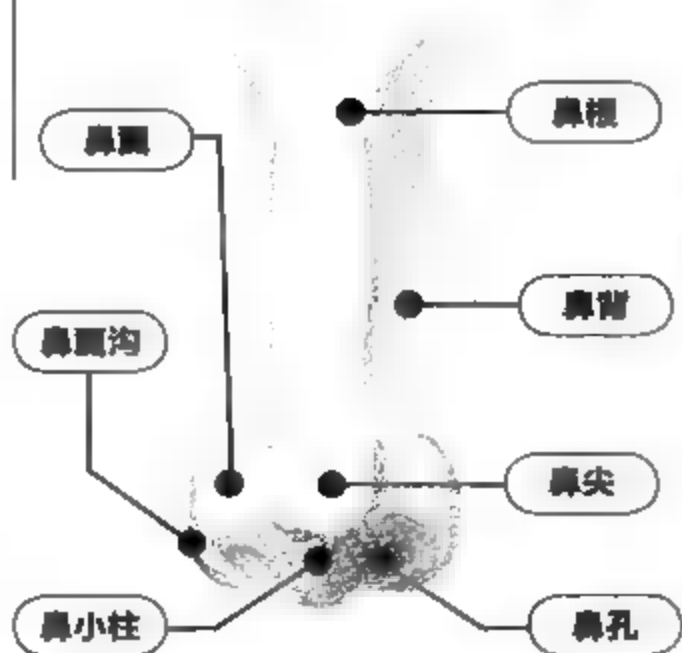
眼睛

当表现人物的不同表情或表现不同的角色时，眼睛是最能体现其差异的部位。球体状的眼睛处在头盖骨的眼窝中，上覆盖有眼皮，其周围则有带动眼皮开合的肌肉（见P13）。

漫画中所描绘的眼睛

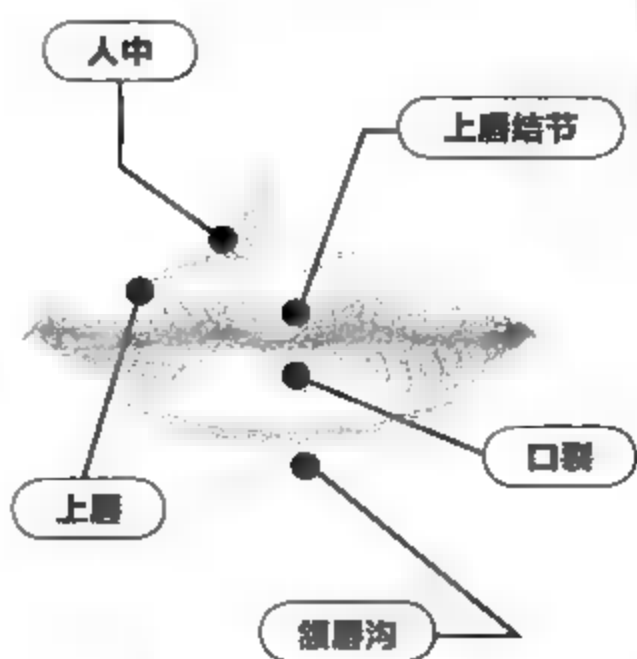
POINT

从侧面观察眼睛时的画法

眼睛是一个球状体，眼皮贴在球面上。描绘侧面的眼睛时，要注意眼皮也呈曲线状。而从斜侧方观察眼睛时，连最内侧的内眼角也能看到。上眼皮、下眼皮的形态也与从侧面观察时有所区别，绘制的时候还要注意纵深感的表现。

鼻子

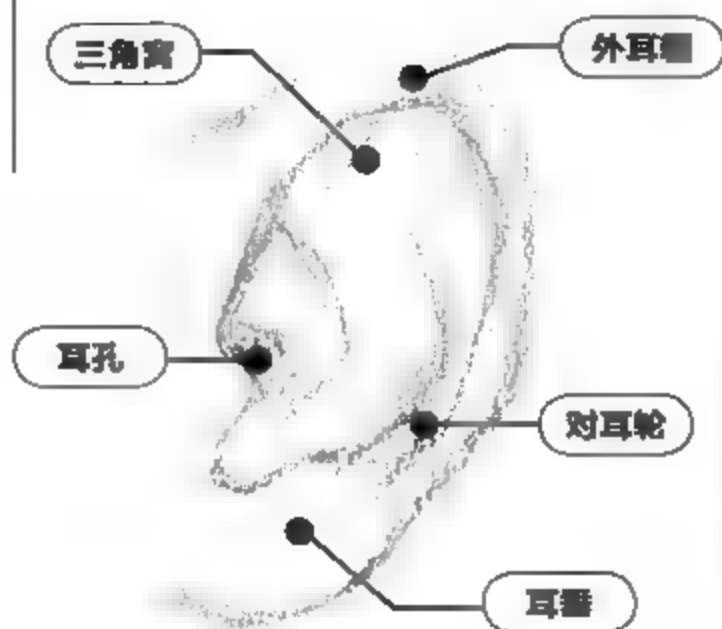
鼻子位于脸部的中央，在人的五官中是最具有立体感也是最引人注目的。鼻子位于两眼的外眼角到下嘴唇中央所形成的三角形内。绘制美少女角色时，鼻子要画得小一些，而绘制成年的男女角色时要将鼻子画得细长些。绘制“坏蛋”这类角色时，常将他们的鼻子设定为鹰钩鼻。

漫画中所描绘的鼻子

嘴巴

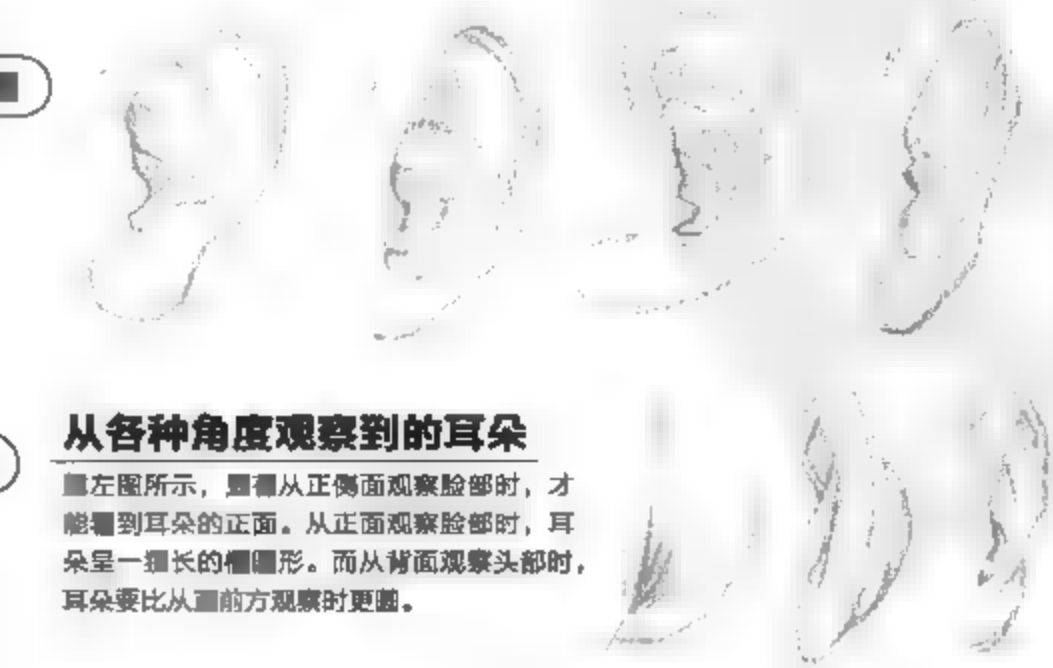
嘴巴是脸上动作幅度最大又很柔软的器官。其周边聚集着十多块肌肉，可以产生发音、咀嚼、使表情发生变化等各种复杂的动作。同时，其形状也分厚型、薄型、“へ”字形等。每个人嘴巴的形状都有些许差别。

立体化的嘴唇画法

嘴唇的形状比较难以把握，但是，像下图这样将其理解为一种折纸的形状后，就比较容易绘制了。

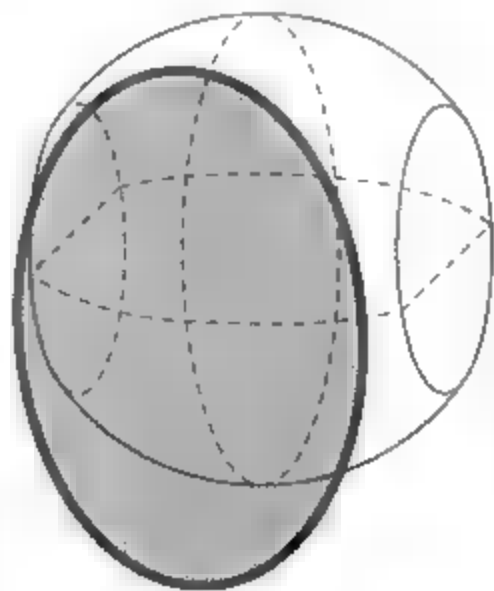
耳朵

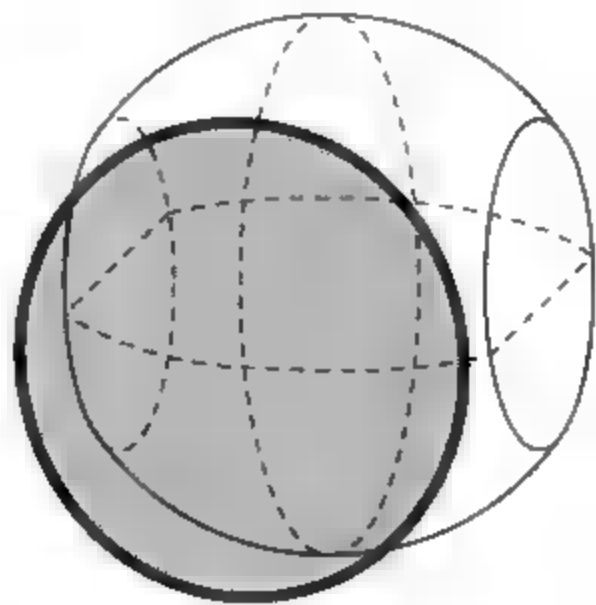
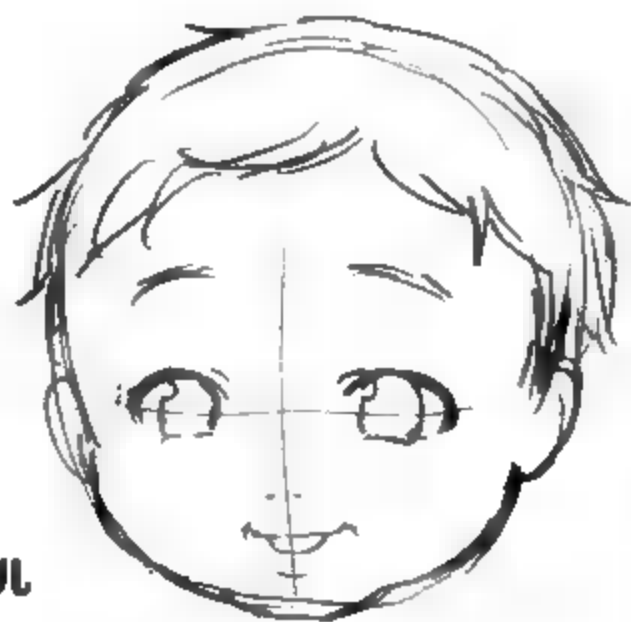
耳朵位于颌关节后，形如贝壳状。从侧面看，耳垂与鼻孔处于同一高度。而且耳朵除了耳垂之外都由软骨构成，被称作“三角窝”的凹陷部分将被称作“外耳轮”的外缘部分同“对耳轮”分隔开来。

从各种角度观察到的耳朵

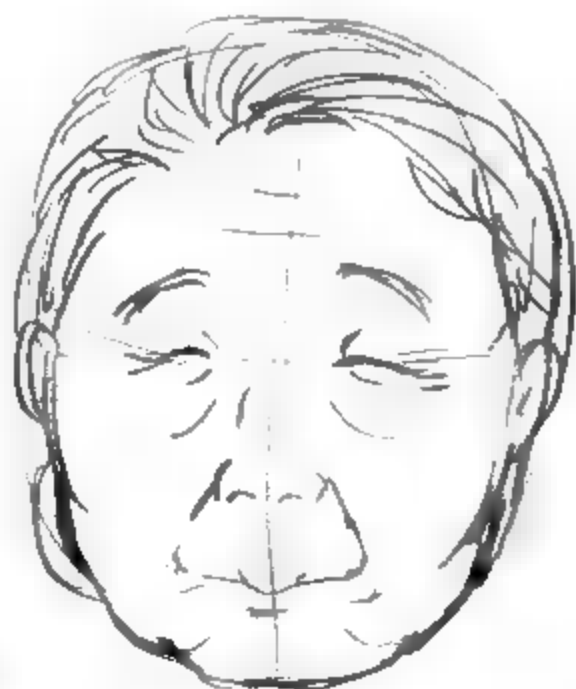
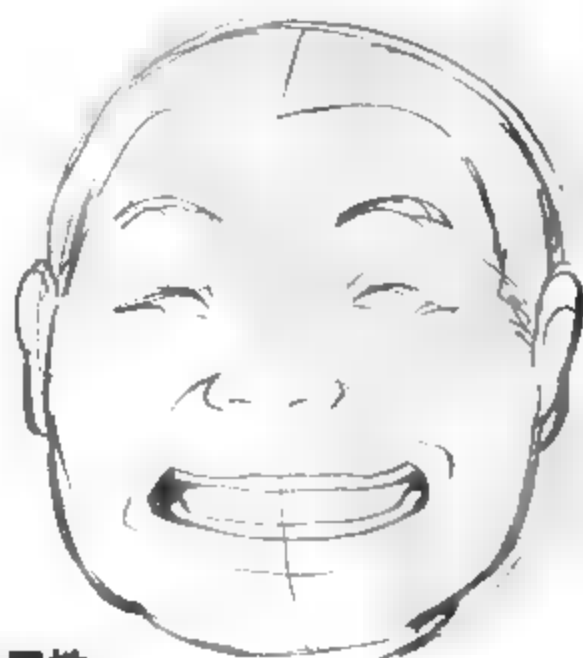
如左图所示，只有从正侧面观察脸部时，才能看到耳朵的正面。从正面观察脸部时，耳朵呈一细长的椭圆形。而从背面观察头部时，耳朵要比从正前方观察时更圆。

Lesson 8 各种脸型：鹅蛋形、圆形、四方形、特殊形

仅仅改变轮廓的形状，就能创作出各具性格特点的漫画人物来。在这一课里，我们就来学习一下鹅蛋形、圆形、四方形和特殊形脸部的画法。

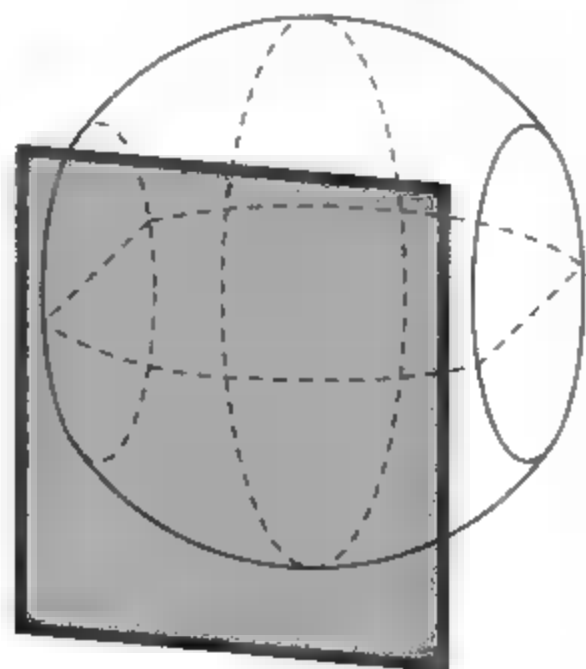
鹅蛋形

这是漫画角色中最基本的一种脸型。与插图的风格及人物的年龄、性格无关，可广泛用于各种漫画角色。

圆形

这是一种最初就需要变形的脸型（圆形轮廓图），多用于描绘小孩子或一些脸型变形了的小角色，也适用于圆脸、未加变形的漫画角色。

婴儿

儿童（女）

儿童（男）

老奶奶

大块头男性

四方形

棱角分明的下颌是四方形脸型轮廓中最明显的特征。四方形脸型一般用于表现写实、粗犷的男性、老人、运动型的女性角色等，运用范围较广。

活泼的女性

青年

粗犷的男性

大叔

坏蛋

特殊形

特殊脸型（轮廓图）包括狭长椭圆形、长方形、本垒形、三角形、倒三角形等多种脸型，用在需要突出角色个性特点的场合。

狭长椭圆形

狭长椭圆形

长方形

本垒形

三角形

倒三角形

各种发型

漫画中出场的各种角色的发型样式多种多样，同时，发型也是表现人物个性的重要符号。在这一课里，我们就来学习下基本的头发画法，并来了解一下各种类型的男女发型。

头发的画法

女性的头发

确定发旋的位置后，就比较容易绘制了。由于头发是覆盖在头上的，因此画好头发后，头部也就大了一圈。在绘制女性的头发时，要特别注意额前发的长度以及头发的走向等细节。

男性的头发

首先确定发旋的位置。由于男性的头发大多比较短，因此头发的走向要顺着发旋转向，并兼顾到翘发。同时，对于头发的硬度和厚薄，事先都考虑好的话，绘制起来也就比较容易了。

短发发型

这种发型能清晰地显露出脸部的线条，因此，如果是女性角色，就给人活泼好动的感觉；对男性来说，短发则适用于表现运动员、商务人士等爽快利落的漫画角色。而莫西干发型与和尚式的短发，则是在进一步突出人物个性时所采用的发型。绘制这种发型时，要对发际线多加留意。

中等长发

女性的中等长发其长度大概是盖住耳朵、刚碰到肩膀的程度，有较短的中等长度和半长发等多种变化。在绘制这类发型时，要注意发梢和头发的走向。在描绘男性的中等长发时，要特别注意头发的硬度和翘发。发梢有动感时，则给人轻快的感觉。

半长发

中等长发（男性）

长发、其他发型

长发

烫发

长直发（男性）

女性的长发能体现出优雅的女性风采，松软的烫发和辫子等具有动感的发型我们也要练习一下。

男性的长直发给人诚实、利落的感觉，绘制烫发时则要注意头发的走向。

辫子

双马尾

烫发（男性）

漫画中会有各种年龄段的角色登场，即便是相同年龄段的人物，只要掌握了其脸部的细微变化，在表现方法和性格设定方面也就会有很大的发挥空间了。在这一课里，我们就来学习一下不同年龄段女性脸部的画法。

儿童（女）

6岁

与成人相比，儿童脸部的最大特征就是下颚、脸颊、鼻子都比较小。年龄越小，头部发育越不完全，脸便就显得越小。同时，眼睛就显得比较大，鼻子和嘴巴偏向脸部的中心位置。在画儿童的脸部时应注意以下几点：

① 头部相对较大；
② 嘴唇不能画得太大；
③ 脸颊要画得圆润些；
④ 脖子较细、较短。

8岁

10岁

14岁

12岁

16岁

女高中生

高中生的头部骨骼已经发育成熟，脸部的平衡感与成年人也基本相同，但眼角和嘴角处还能窥见一丝稚气，包括已经开始化妆的时髦型和老实巴交的好学生型等不同的类型。这一年龄段在漫画中也属于比较容易分辨的年龄段。

时髦型

好学生型

成年女性

与儿童或17、18岁的大姑娘相比，其脸部特征是眼睛比较横长，且位置较高；脸颊和鼻梁轮廓分明，嘴唇较丰满。这个年龄段的女性一般都会化妆，因此，关注眉毛、眼角、嘴角的细微变化以及其所佩戴的装饰品，就能扩大性格设定的范围。

白领型

女招待型

贤淑主妇型

杂志记者型

与前一课所学的女性脸部画法一样，男性的脸部在不同年龄段也有较大的不同。在这一课里，我们按年龄段划分少年、青年、成年这三个阶段，分别来学习一下男性脸部的画法。

儿童（[illegible]）

6岁

少年的脸型同少女一样，整体比较圆润，五官偏向脸部的中心位置，与成人相比，头发较细、较软，应特别注意。而且，少年的年龄越大，下颌骨就越突出，棱角也就越分明。同时，在绘制的时候还要注意脖子的粗细程度。

高中生

成为高中生后，骨骼和脸型就基本和成年人没太多区别了。其特点是肌肉仍有滑润的感觉，骨骼也不像成年男性那样棱角分明。描绘时，要留意人物眼角、嘴角尚有的稚气和表情比较丰富等与成年男性有所差异的细节。

成年男性

成年后，脸颊和鼻梁轮廓就更分明了，肌肉、骨骼也是有棱有角的。与成年女性一样，眼睛形状横向较长，位置也较高。根据人物职业和性格的不同，要在其发型、表情上多下功夫。

上班族

男招待型

摇滚型

大学生

老人和婴儿的脸

老人与婴儿的脸的画法基本与其他年龄段的角色脸的画法相同。在这一课里，我们就来介绍一下老人、婴儿、幼儿的脸部和骨骼的基本特征。请大家分别掌握其要点，多加练习。

老人

老奶奶（较胖）

老爷爷（较胖）

老爷爷（较瘦）

老奶奶（较瘦）

老人脸部的特征主要体现在颧骨、下颌周围。由于年龄增大，脂肪会发生萎缩，皮肉和肌肉之间就会产生较深的皱纹。皱纹主要集中在额头、眉间、眼角、眼睛下方、鼻子旁边和嘴角，对此应加以注意。无论男性还是女性，上了年纪后全身的肌肉就松弛了，因此要将皮肤和有关的部位画得柔和些。无论男女，上了年纪后，头发都较为稀薄，太阳穴凹陷明显。

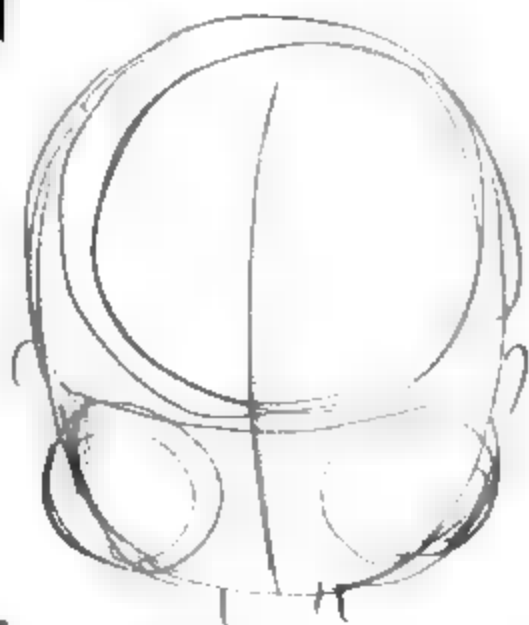
POINT

■老年男性的特征

对男性老人来说，其老年人的面部特征比较明显。与老年女性相同，老年男性的嘴唇也较薄、下垂，并往里收缩。嘴唇旁边的皱纹（鼻唇沟）较深，脸上的横向皱纹和眉间的纵向皱纹也比较明显。同时，老年男性比较明显的特征之一，是头部的变化比较明显，即发际线后退，头发变得稀薄。

▲由于肌肉萎缩，老年男性嘴角的骨头显露出来了。且随着年龄的增大，鼻子也显得越来越大。

◀额头、眉间的皱纹变深了，耳垂也显得较大。

婴儿

完成

脸部特征

就头部和脸部的比例而言，与成年人相比，婴儿的头部较大。眼睛的位置在头部二分线以下，脸颊也显得更饱满、圆润。耳朵的位置在中心线以下，头发和眉毛要绘制出细腻、柔软的感觉。

笑脸

哭泣

幼儿

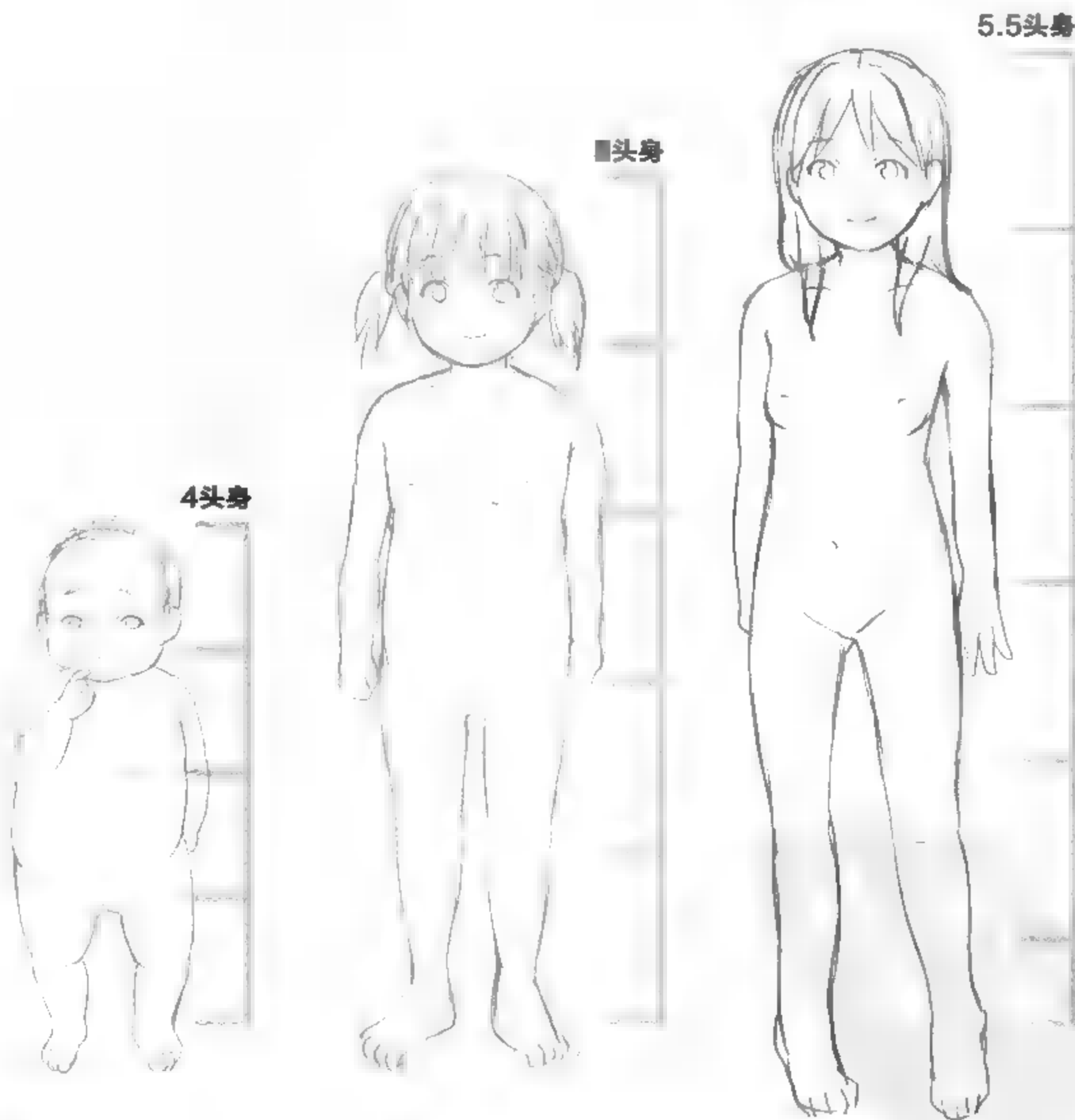
幼儿的头部比例与婴儿没有太大的区别。与绘制婴儿时相同，黑眼珠要画得特别大，脸部要画得丰满、圆润。由于幼儿的眼角、嘴边有能够产生表情的肌肉，因此，要画得比婴儿紧凑一点。还有，如果再添上幼儿园的校服等具有幼儿特色的装饰，就更容易与其他角色相区分了。

幼儿（女孩）

幼儿（男孩）

描绘漫画角色的全身前必须了解的，就是以头部为基准的“头身比”。随着年龄的增长，人物的头身比是会发生变化的，因此我们有必要掌握各个年龄段的头身比。这一课里，我们就来学习一下不同年龄段男女头身比的基本变化。

女性的头身比变化

人物的头身数是随着年龄的增大而不断变大的。一般来说，刚生下来的婴儿为4头身，而成年女性的理想头身比为7头身。

5.5头身

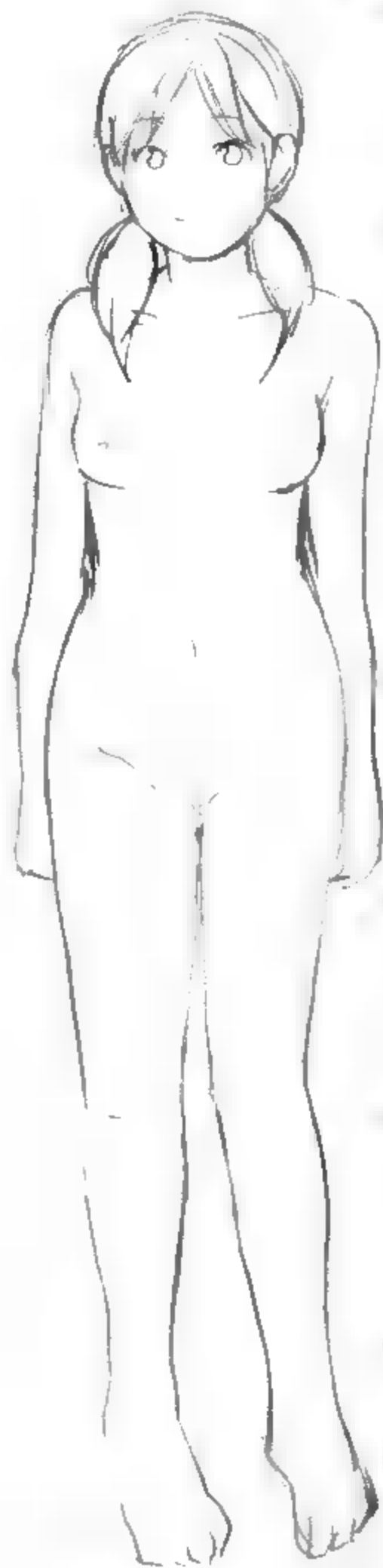
0岁

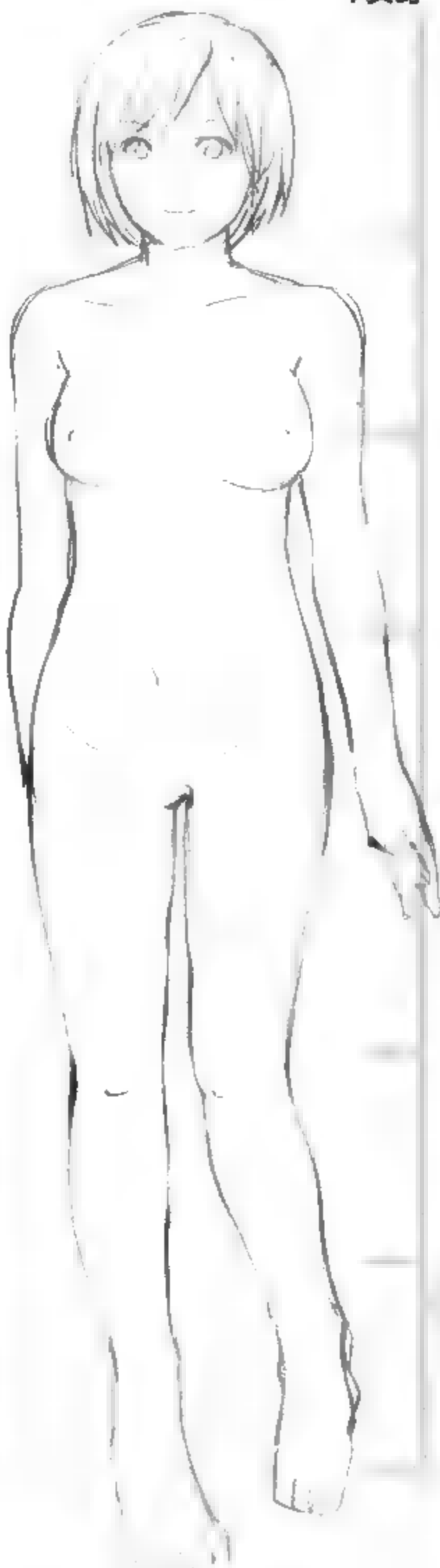
婴儿是4头身。刚生下来时，身高一般为50cm左右，其特点是，与成年人相比，头部占整身的比例较大，肩宽大概为一个头的长度。

5岁

5岁时的孩子是5头身，头身的平衡感增强了。身高约为100cm~150cm。由于运动较多，身上开始出现肌肉，但手腕、脚腕、躯体等处的凹凸曲线尚未出现。

10岁

10岁时的孩子是5.5头身。进入青春期，男女身体的差异开始显现，身高约为130cm~140cm。整个身体仍较圆润，胸部隆起尚不明显。

15岁

15岁时的头身比是6.5头身。到了这个年龄，头身比与成人基本上没有多大差别了。但是，由于仍处在成长过程中，身体还是显得比较丰满。

成人

成人的头身比一般为7头身。四肢的成长过程结束了，显得比较修长。胸部的隆起和腰部的收缩都比较明显，成为成年女性体型。

POINT

■乳房的差异

女性的胸部一般在10~12岁开始的第二性征期（青春期）开始隆起。由于脂肪是从乳头以下部位开始堆积的，因此，乳房的隆起在开始时也仅限于此。进入成长期后，脂肪进一步堆积，到了成年时就长成成人型乳房了。在描绘各年龄段的漫画角色时，这个方面也是应该加以注意的。

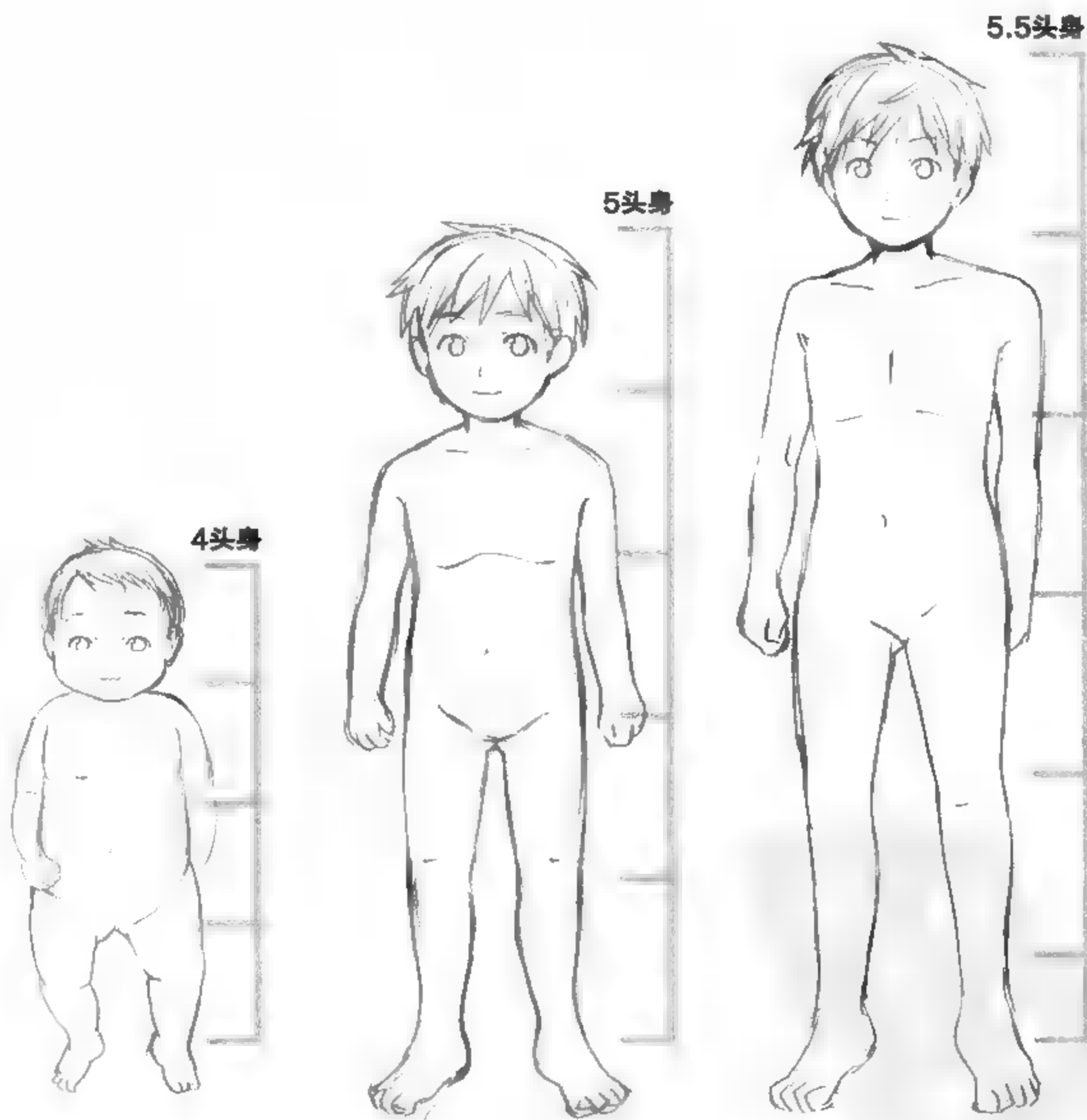
10岁

10岁时的胸部，乳头的下部堆积着脂肪。

成人

成人型的胸部，脂肪堆积的平衡感较好。

男性的头身比变化

男性的骨骼、身高和体重都超过女性，当然，其头身也相应地显得比较大。但由于男性的头部比较大，因此头身比跟女性并没有多大的差异。一般来说，男性的理想体型为7~8头身。

0岁

婴儿时一般为4头身，身高与女婴一样，在50cm左右。月龄较大的婴儿身高可达70cm，肩宽相当于一个头部的长度。

5岁

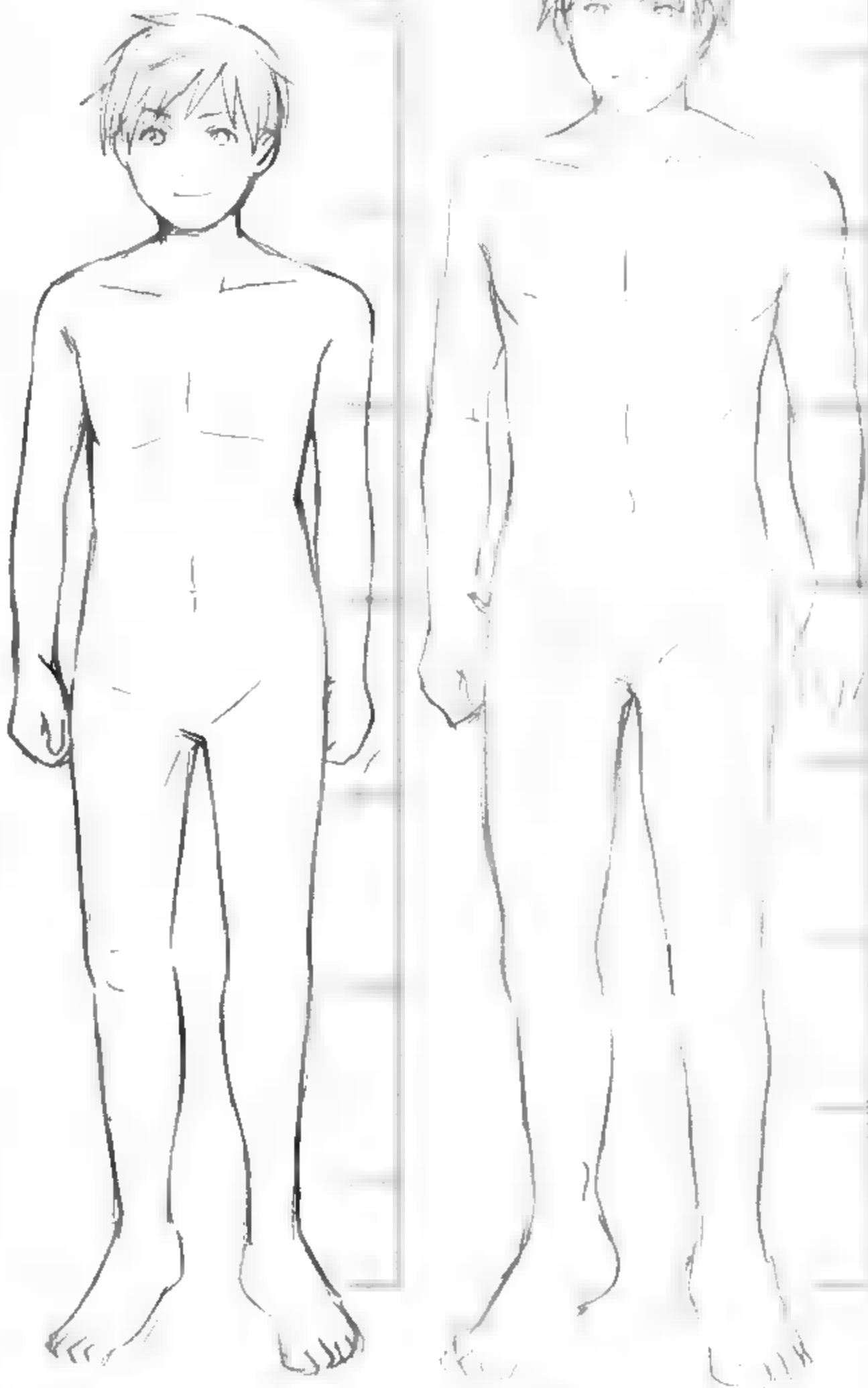
5岁时的头身比为5头身，身高约为100cm~110cm。手、脚上已有肌肉，身体也较结实。由于骨骼尚未长成，基本上还是幼儿的体型。

10岁

10岁时的头身比为5.5头身。与女孩子一样，进入青春期后男女身体的区别就逐渐明显了，腰身也慢慢变细了。

6.5头身

8头身

15岁

15岁[illegible]的头身比是6.5头身。男女差别明显，头身比与成人相差无几。四肢尚处在发育中，与成人相比，骨骼、肌肉的状态也尚未发育成熟。

成人

成人的头身比一般为8头身，这是男性发育成熟时的标准身体比例。手脚修长，骨骼、肌肉也比较明显。

POINT

■头盖骨的生长

随着人体的发育，骨骼也在长大。但是，头盖骨的变化是很小的。一般来说，从新生儿到成年人，头盖骨只生长 10cm 左右。在将成年男性与婴儿画在一起时，一定要注意这一点。

0岁[illegible]儿的头[illegible]

新生儿的头盖骨长度约为 15cm。刚生下来时，构成头盖骨的额骨和顶骨尚未结合在一起，因此，头盖骨看起来不像是一个骨骼。人们常说，幼儿的头盖骨是软的，其实也就是这个原因。要到三岁以后，额骨和顶骨才会结合成头盖骨。

15岁~成人[illegible]

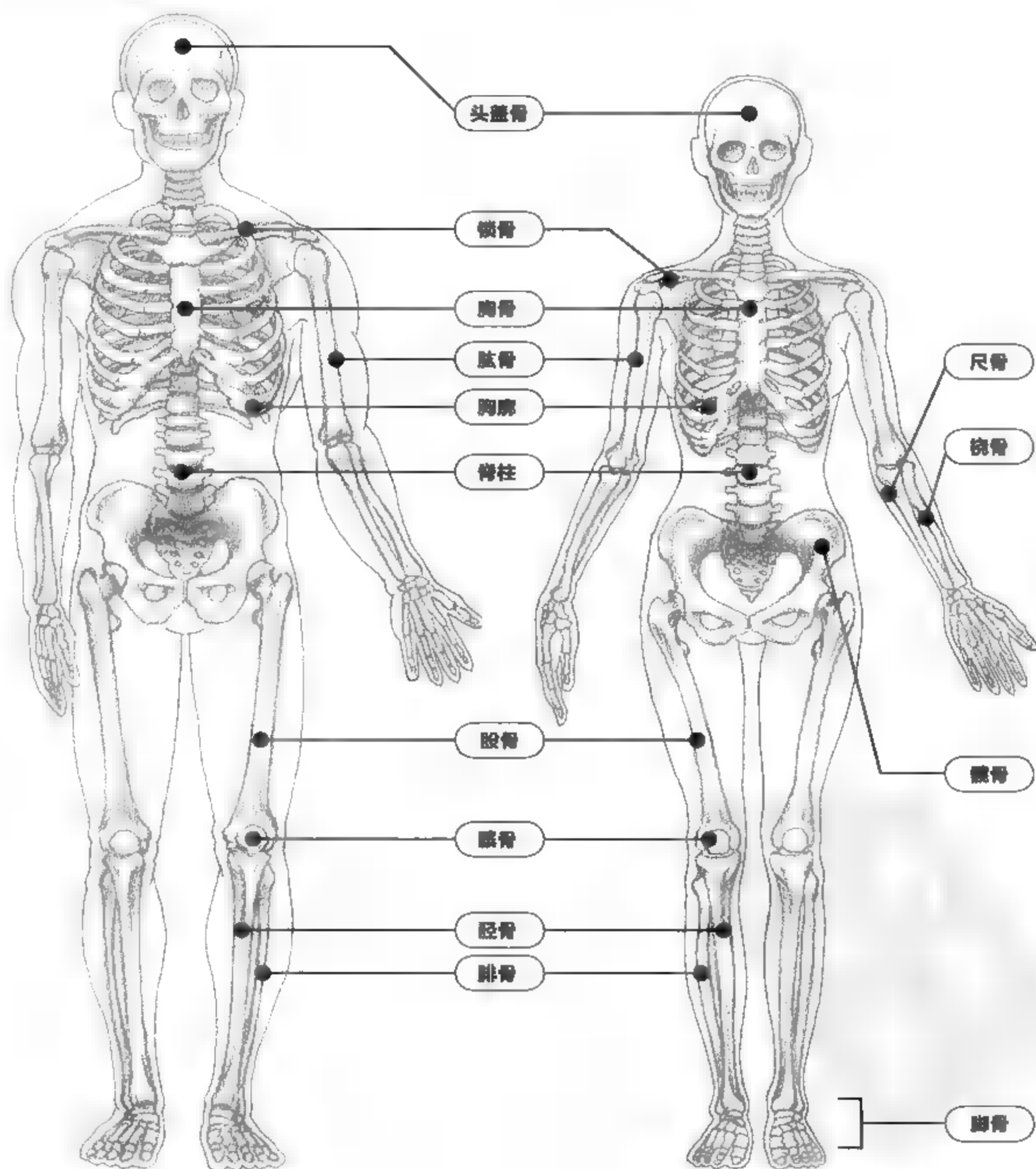
成人的头盖骨长度约为25cm。在处于成长期的15岁左右，就已经长到这样长了，以后也不会再生长了。

学画全身的骨骼

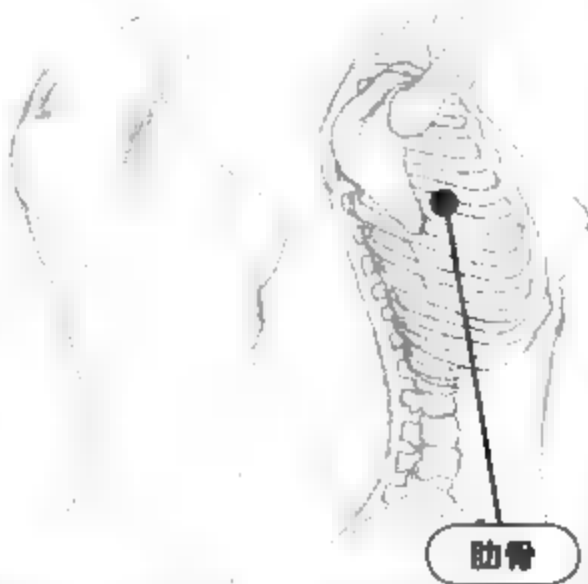
人的身体大概由200多块骨头组成。了解了人体最基础的骨骼结构，再去描绘各种动作或各种视角的人体素描也就更方便了。在这一课里，就让我们一起来学习一下各个部位的骨骼结构，并了解男女骨骼的特征。

男性的骨骼

女性的骨骼

■肋骨的显露

肋骨是从背部延伸到胸部中心处骨头（胸骨/参照左页）为止的骨头。从上往下共有12根，靠前部分的肋骨由柔软的软骨所组成。

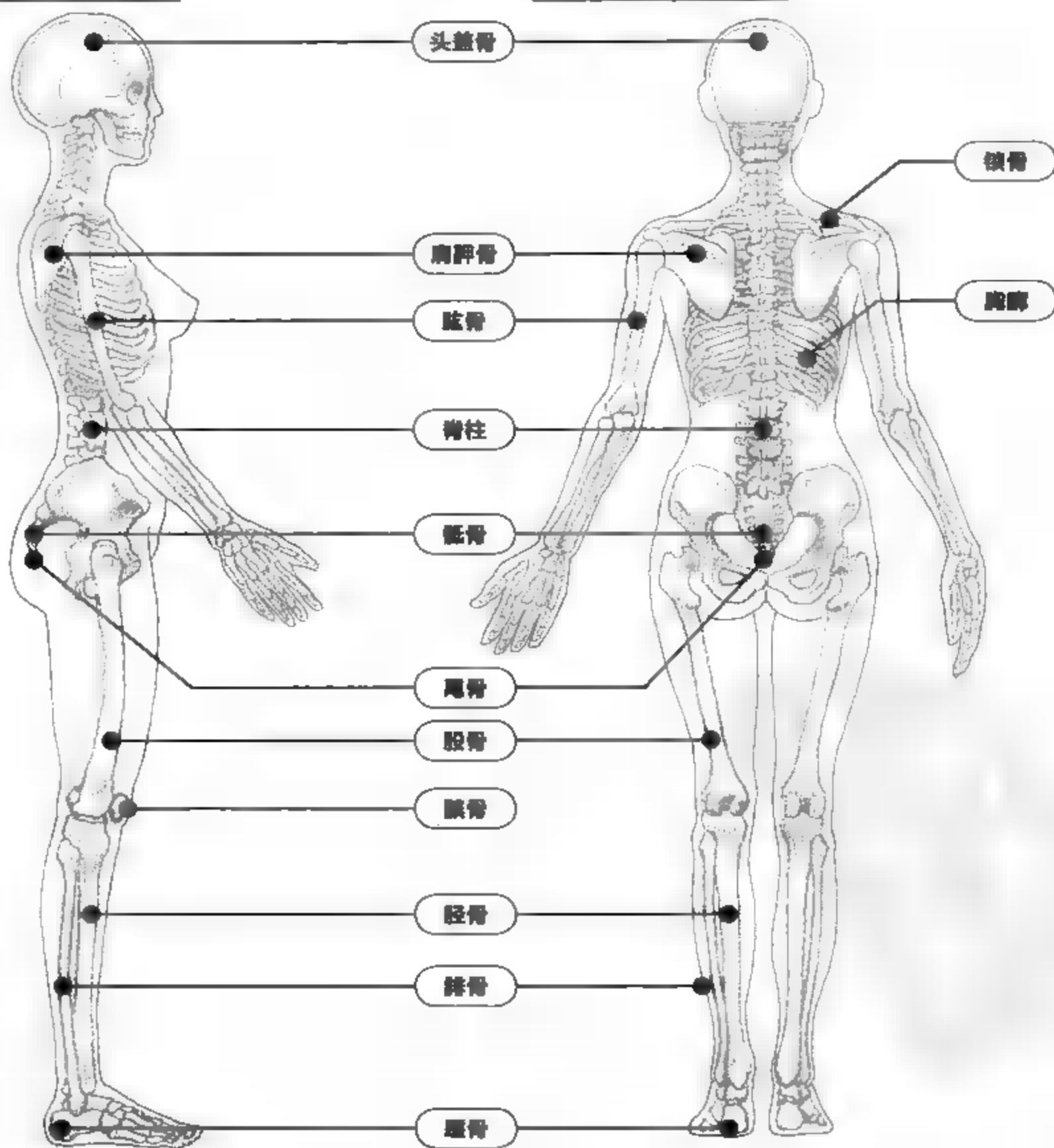
将手按在肋骨下方，在呼吸或背骨产生动作时，可以感受到肋骨的开合运动。如右图中这样将手臂上举后，肋骨上薄薄的肌肉就受到牵引，肋骨也就显露出来了。

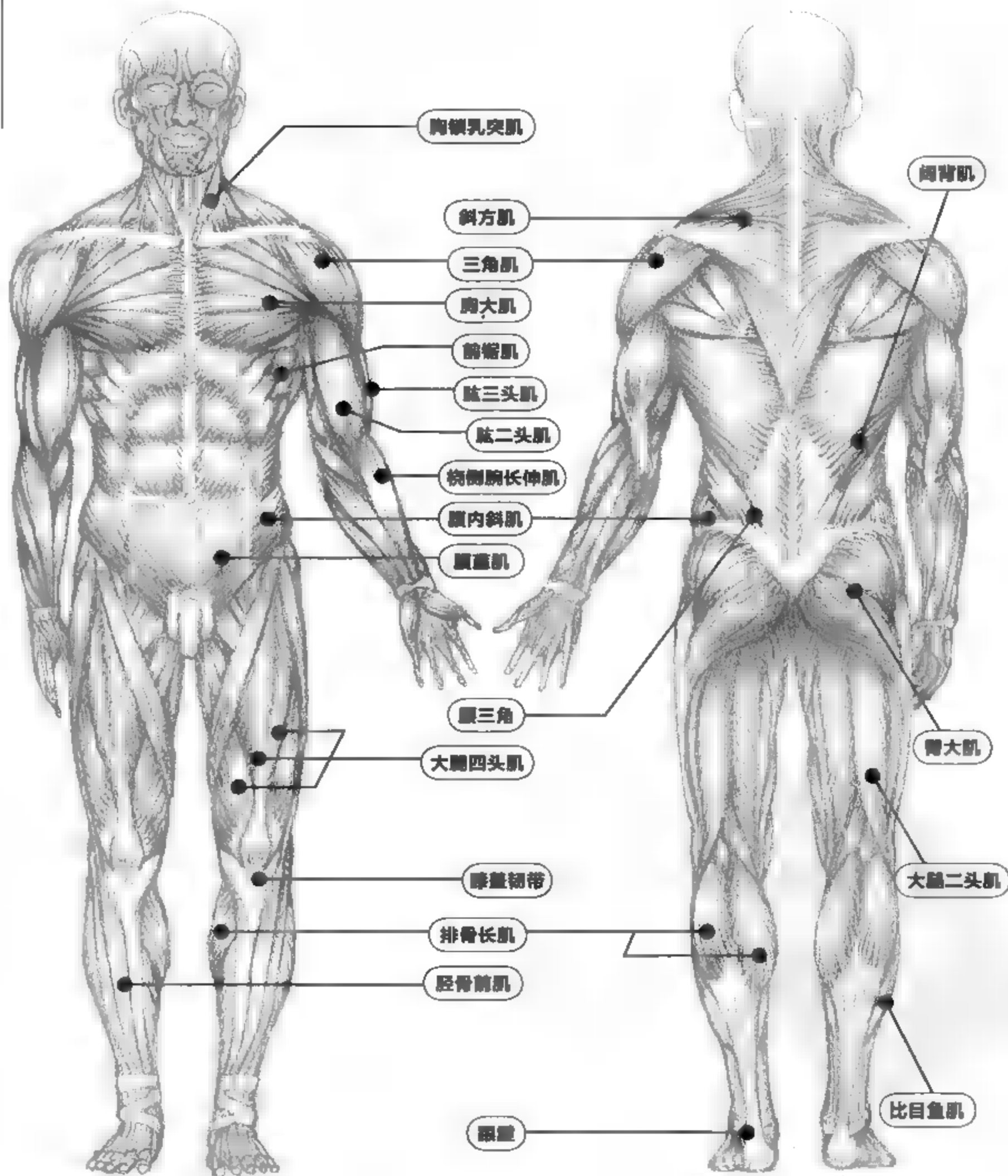
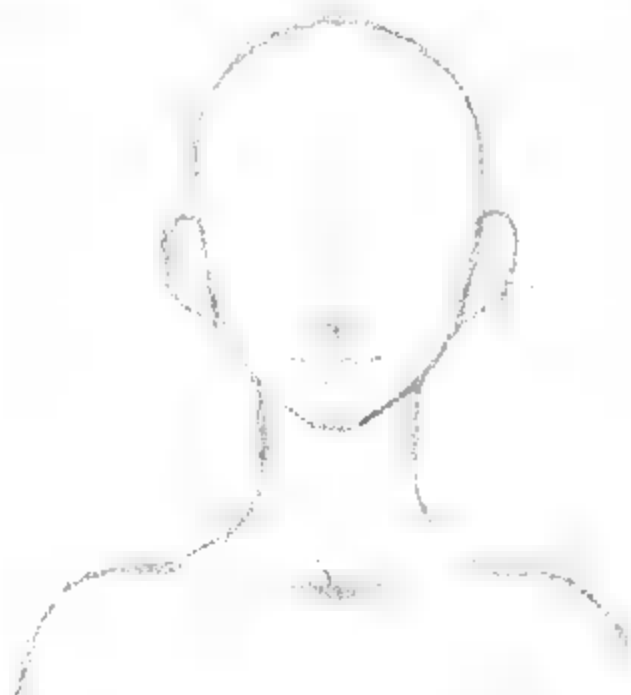
在漫画中表现瘦弱的角色时，会较多地采用强调肋骨的表现方法。

■肩胛骨的功能

肩膀由肩胛骨和锁骨组成。肩胛骨连接着锁骨和肱骨，而与躯体上的骨骼并不直接相连。因此，肩胛骨被周围的肌肉均衡地牵引着，保持在一个适当的位置上。同时，如图中所示，手臂上举后，肩胛骨会向下旋转，对此一定要多加注意。

女性的骨骼（背面）

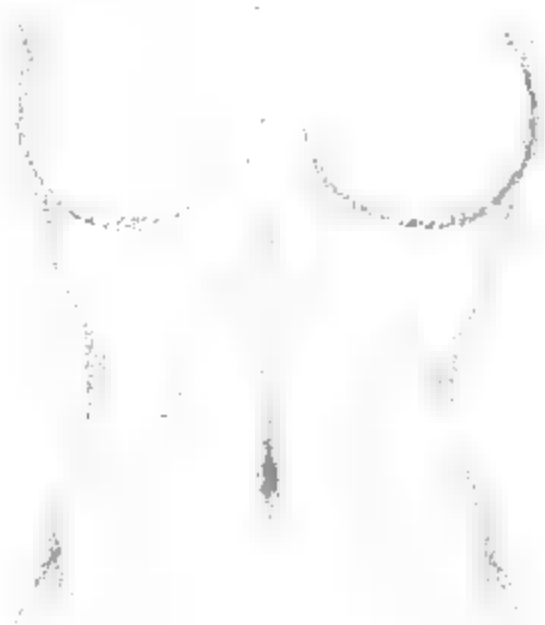
头盖骨
锁骨
肩胛骨
肱骨
肋骨
脊柱
骶骨
尾骨
股骨
膑骨
胫骨
腓骨
踵骨

Lesson 15 学画全身的肌肉

漫画人物身体表面所要描绘的肌肉，是会随着肌肉的起伏、大小以及性别的不同而有所区别的。这一课里，就让我们一起来学习一下人体肌肉的结构以及男女不同体型的肌肉画法。

全身的肌肉

男女角色的肌肉表现

女性的脖子、肩膀

与男性相比，女性骨架较小，由于全身覆盖着一层薄薄的脂肪，因此体型显得比较圆润。在描绘修长型人物时，可以突出锁骨和肩关节。

男性的脖子、肩膀

由于男性肩部肌肉比较发达，因此，男性的脖子显得比女性的粗而短。男性的脖子、肩膀、胸和躯体的宽度和厚度都比女性大，描绘时要考虑到男性身体结实的这一特点。

女性的躯体

在描绘肌肉型女性时，不能像对男性角色那样给她添加厚厚的肌肉。要理解成，身上的肌肉使得包裹全身的脂肪减少了。

男性的躯体

与女性相比，男性更容易长肌肉。绘制时，注意凸显骨骼、肌肉和关节，就能给人结实、强健的感觉。可在各块肌肉分界线上有意识地添加上肌肉外形轮廓线。

POINT ~分别绘制男女的臀部~

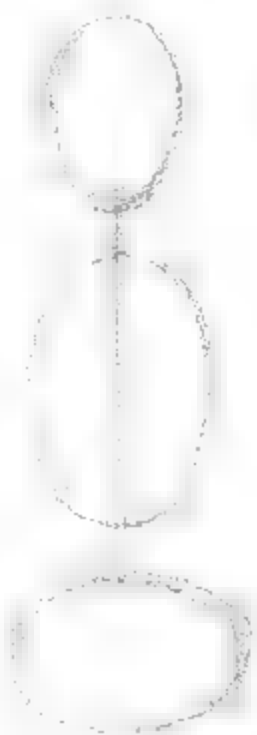
●女性的臀部

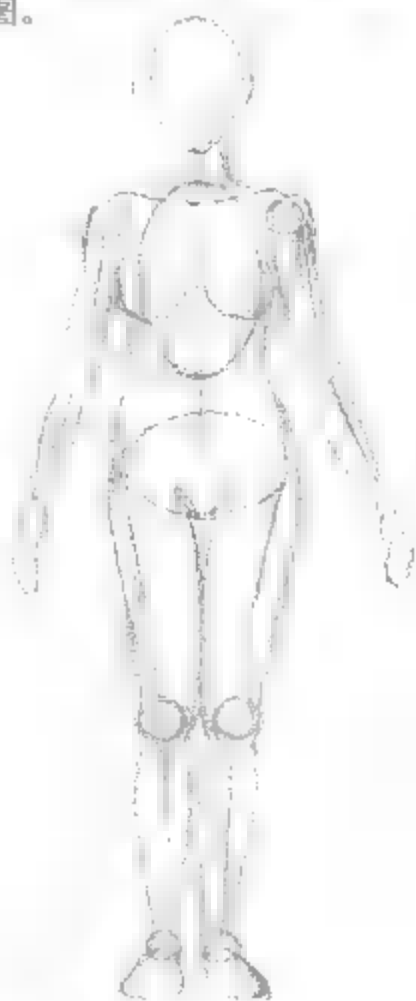
男女的骨骼中区别最大的就数髋骨了。与男性相比，女性的髋骨要宽一些，也短一些。因此，女性的臀部也比男性要大一些。而女性又容易堆积脂肪，故而即使髋骨较大，臀部也不会像男性那样有骨感。因此，在绘制女性臀部时，要画成柔软圆润的曲线状。

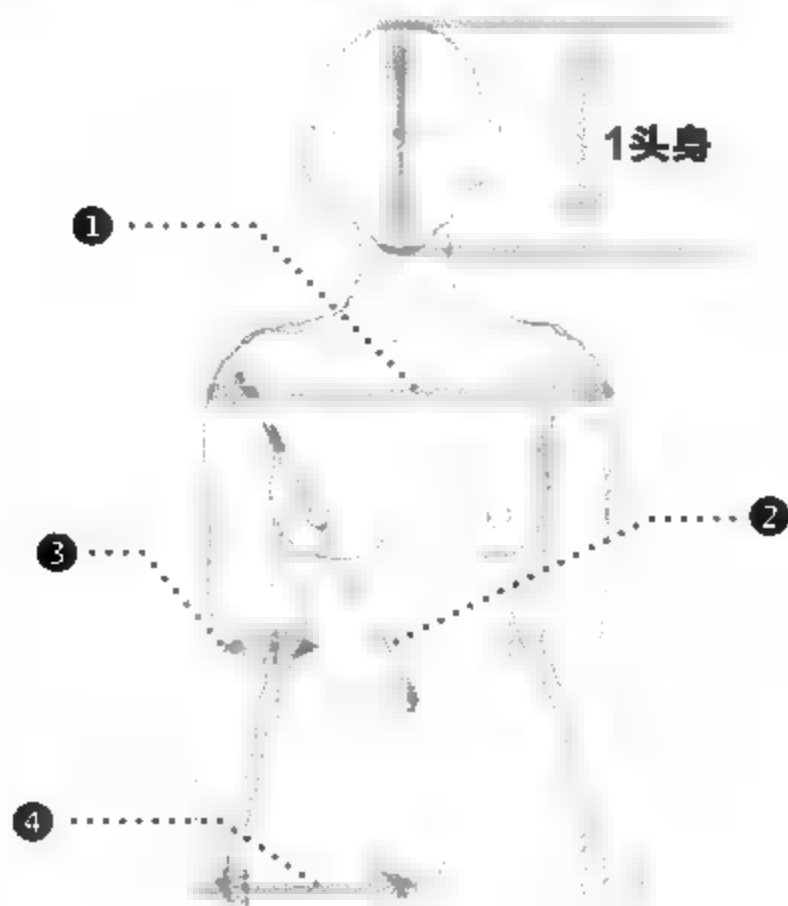
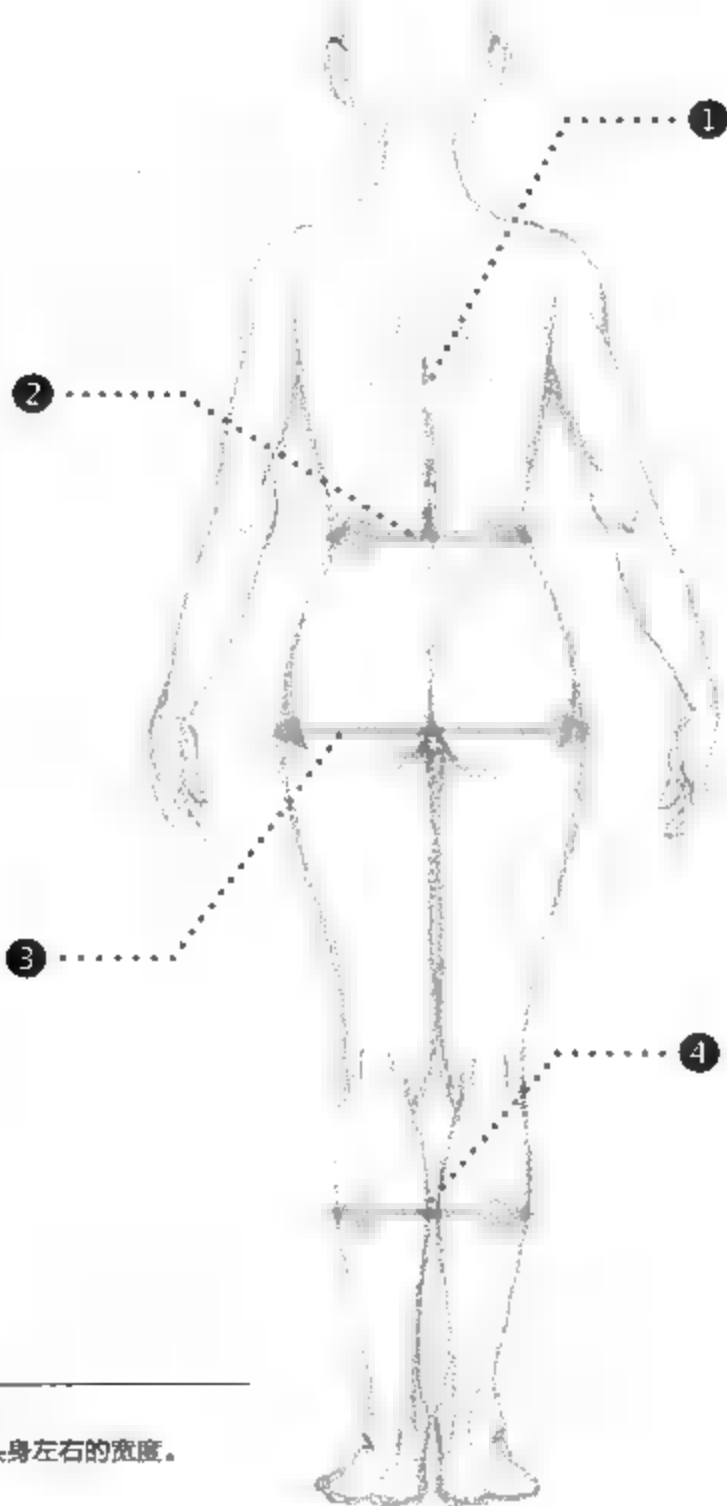
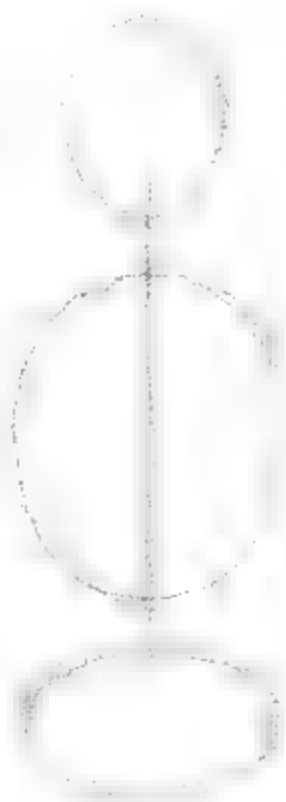
●男性的臀部

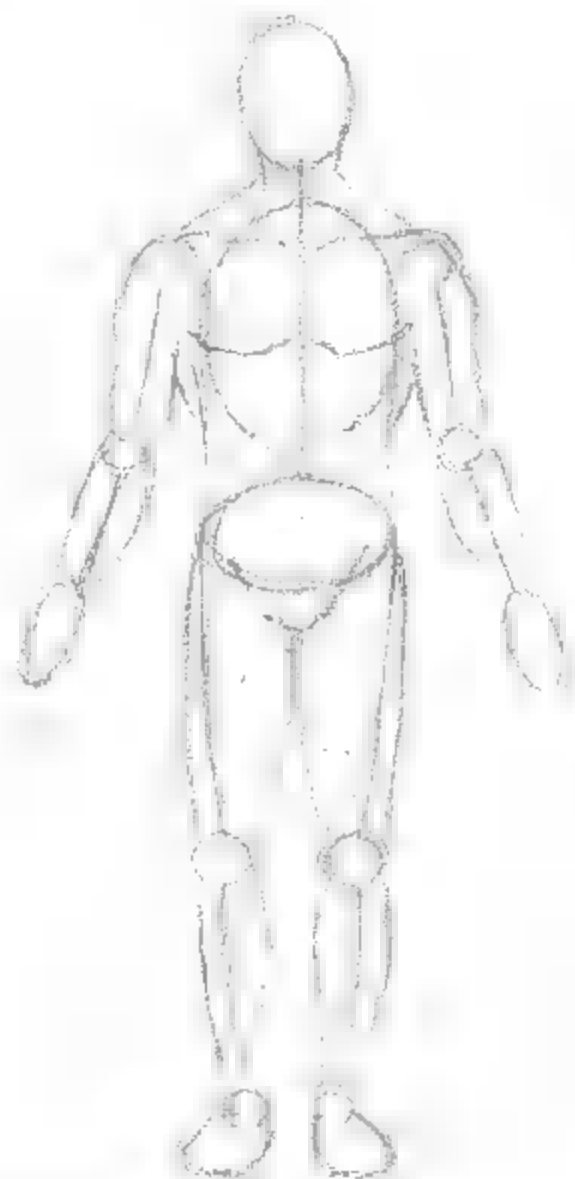
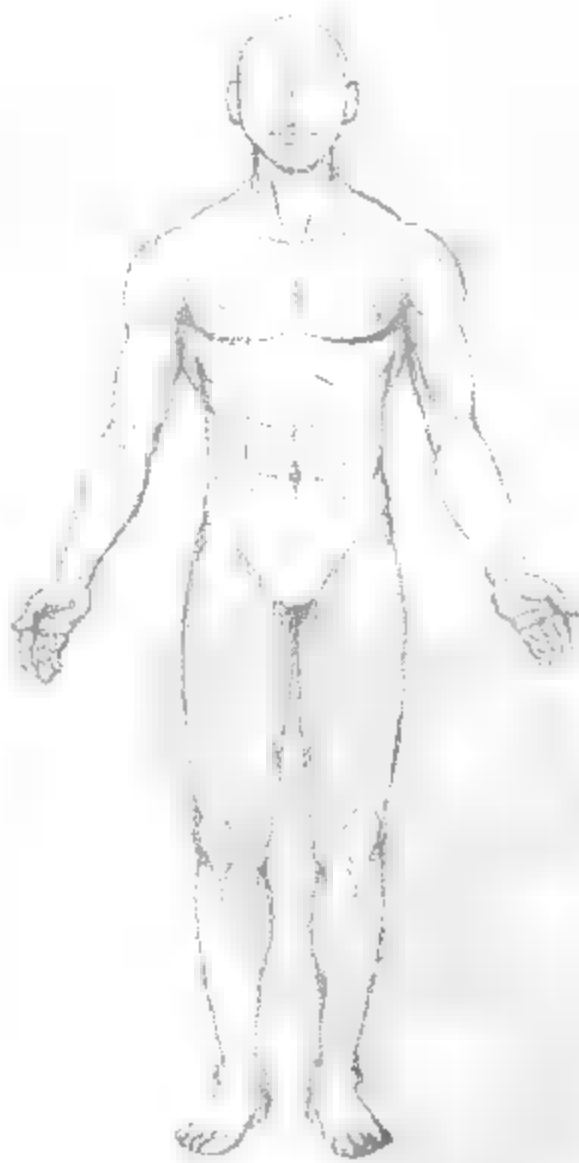
男性的髋骨宽度比女性小，臀部显得比较小。同时，由于男性身上的肌肉比女性多，缺少女性那种由脂肪所带来的圆润感，臀部形状近似于四方形。臀部的臀大肌和大腿上的大腿二头肌比较结实，使臀部也显得比较坚实。还有，不论男女，臀缝上方都有个倒三角形的凹陷区。

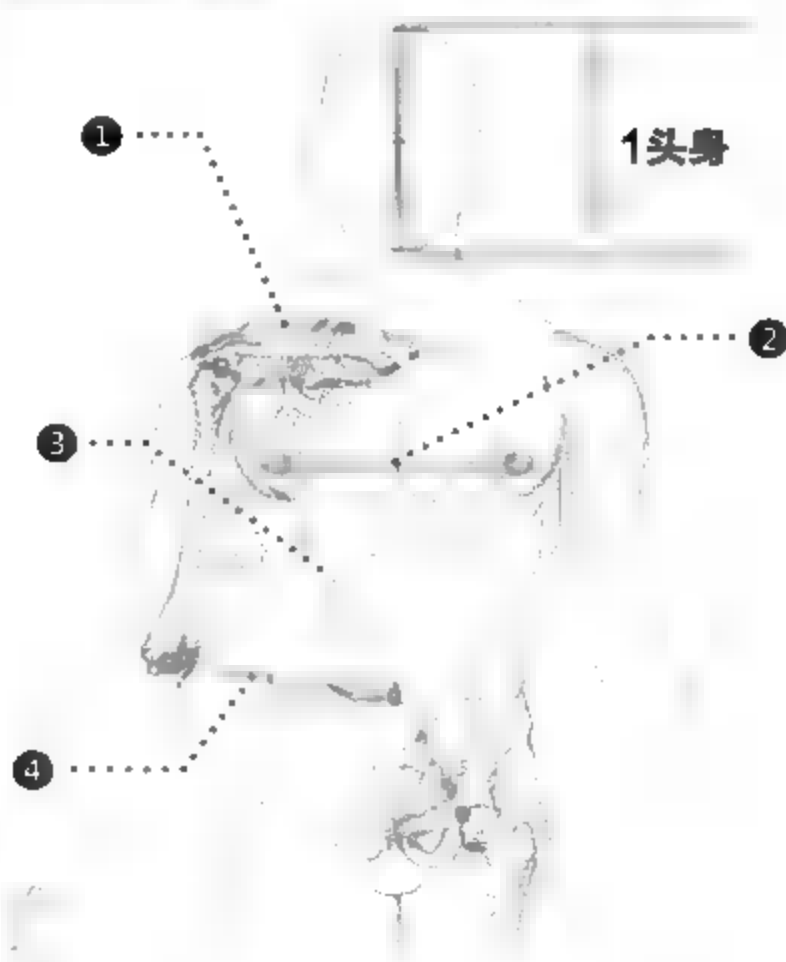
通过人体正面中间的线被称作“正中线”。绘制人体时首先要画上正中线，然后确认身体左右两边的平衡，在描绘复杂的动作时也能以此为基准。在这一课里，我们就来学习一下从正面观察时，女性、男性人物的全身画法以及各自的描绘要点。

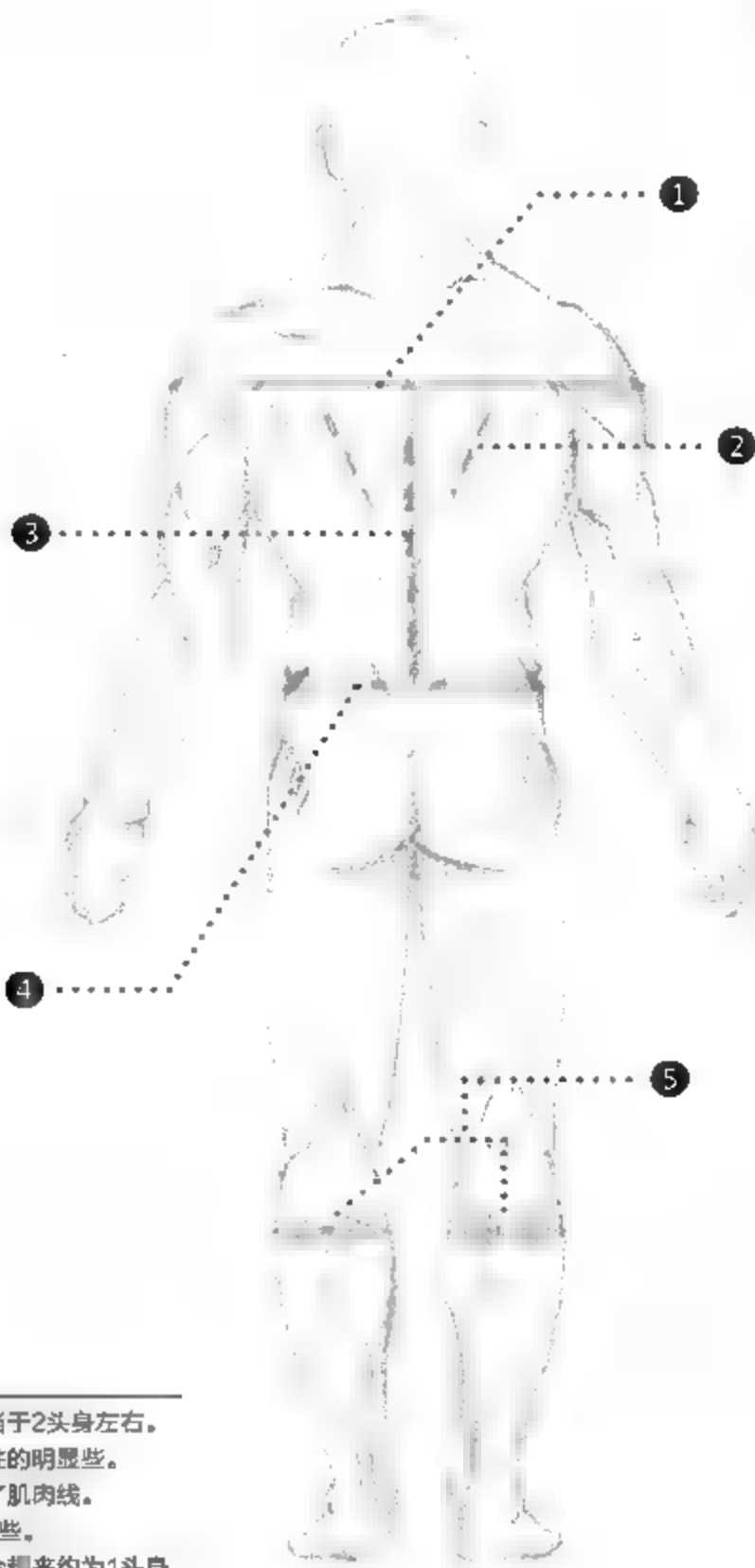
从正面描绘女性人体

❶ 确定了脸的大小后就可以画上正中线了，然后再绘制出躯体和腰部的轮廓图。

❷ 添加关节和手足，形成大致的骨架。

❸ 给骨架添加肌肉，绘制出胸部、臀部的外形轮廓线等身体特征。

❹ 描绘出关节、肌肉等的外形轮廓线后，便完成了。

从正面描绘男性人体

❶ 画上正中线，再根据脸部的大小绘制出躯体、腰部的轮廓图。

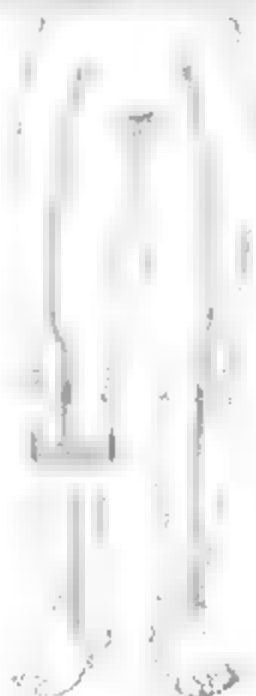
❷ 绘制出大致的骨架。要注意的是，男性的肩膀比女性的宽，胸部也更大。

❸ 在骨架轮廓图上绘制出肌肉。如果画的是肌肉型人物，则可绘制成体格健壮的人体形象。

❹ 添加上关节和肌肉，外形轮廓线就完成了。由于男性比女性脂肪少，须注意肌肉轮廓线容易显露在体表。

描绘男性人体的要点

正面

❶ 由于男性的锁骨比女性的长，弯曲程度也更大，因此肩膀比较宽。
❷ 左右乳头间的宽度约为1头身。
❸ 肩窝、乳头和肚脐处在同一直线上。
❹ 男性的肘部大致与肚脐同高，或稍偏上。

背面

❶ 男性的肩宽大约相当于2头身左右。
❷ 肩胛骨要画得比女性的明显些。
❸ 脊柱的周围显露出了肌肉线。
❹ 腰部比1头身略宽一些。
❺ 两个小腿肚的宽度合起来约为1头身。

POINT

通过学习P41中"绘制要点"部分的内容，我们学习到了女性下半身的特征。在这里，我们就来了解一下男性下半身的绘制要点。

■男性的下肢（正面）
由于男性的髋骨较窄，骨关节并不像女性那样分得比较开。从大腿骨到膝盖部分的倾斜度也没有女性那样明显。因此，男性的腿部形状多为O型。小腿上肌肉的画法也要多加留意。

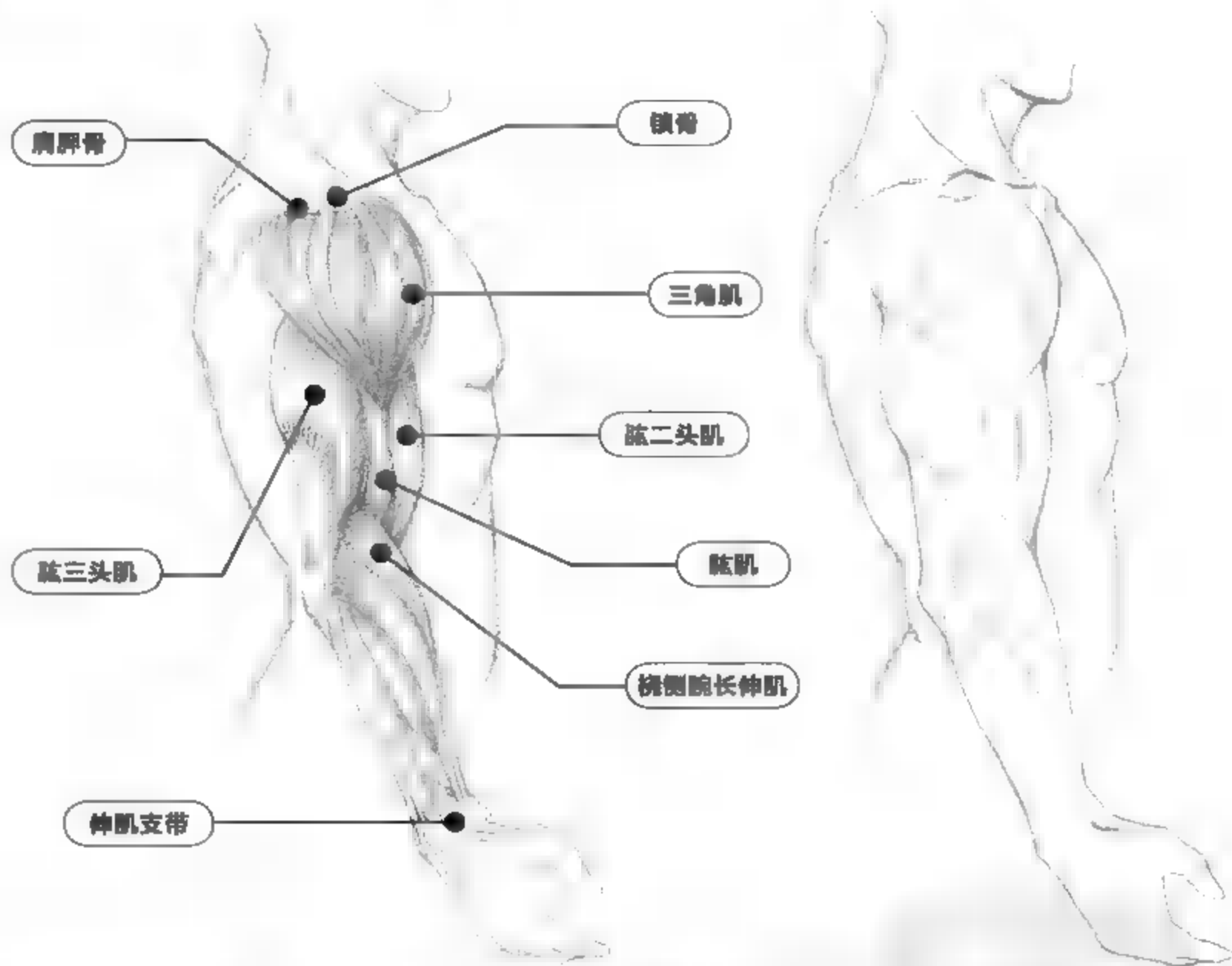
■男性的下肢（背面）
男性骶骨处的凹陷较深，髋骨的位置也比女性略高一些。同时，男性腰部和臀部处没有脂肪，大腿的形状更像是圆柱。描绘腿腱时，要注意其肌肉线条是显露在体表的，要画得粗一些。

手臂可绕其根部的球状关节做360° 的回转运动，是个表现力十分丰富的人体部位。由于男性、女性的手臂形态不同，画法上也有所差异。在这一课里，我们就一起来了解下手臂和肩部的基本结构。

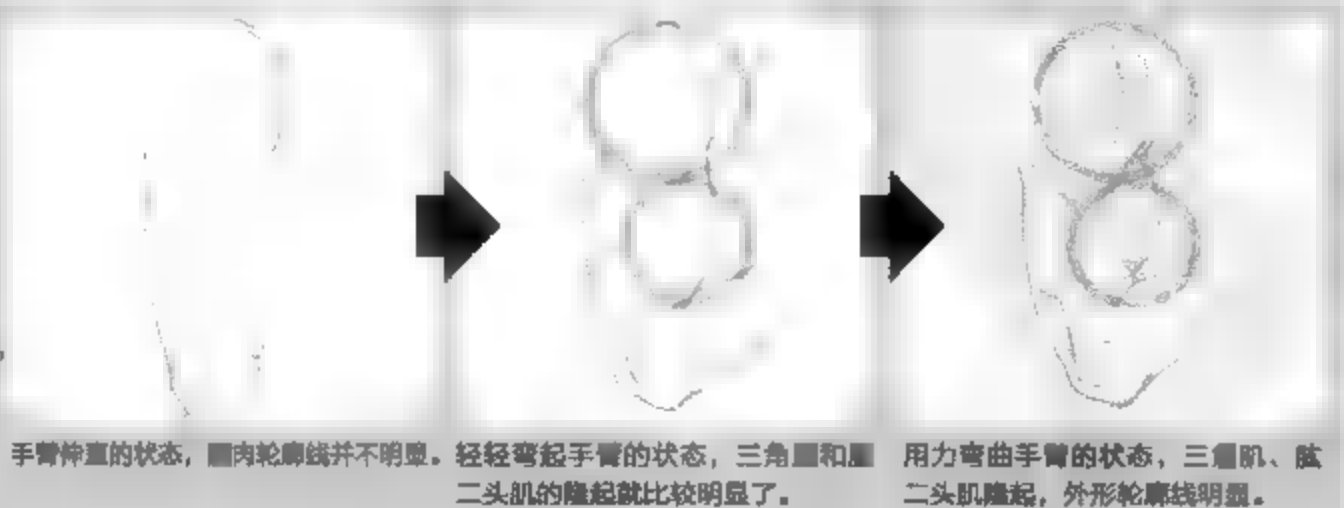
手臂的肌肉和体表

手臂是在屈肌（关节弯曲时用力的肌肉）和伸肌（关节展开时用力的肌肉）的共同作用下完成动作的。屈肌包括肱二头肌、肱肌，伸肌则为肱三头肌。手臂弯曲时屈肌收缩，而此时作为伸肌的肱三头肌伸展。这时，肱三头肌的动作最大，描绘时要特别留意。

对手臂的运动来说不可或缺的还有三角肌，它是一股由肌肉纤维组成的肌肉集束。上臂运动时，三角肌也会随着运动。

肩胛骨
锁骨
三角肌
肱二头肌
肱三头肌
肱肌
桡侧腕长伸肌
伸肌支带

POINT

■手臂的弯曲和伸展

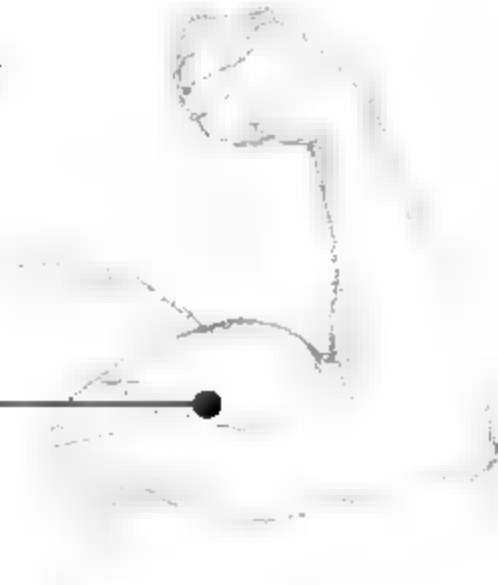
我们在用力弯曲，伸展手臂时，可以很清楚地感觉到肌肉和骨骼在运动。其中，在描绘粗壮的手臂时，肩关节下面运动幅度较大的三角肌和肱二头肌是必须加以强调的。上臂用力、活动手臂时，这些肌肉的外形轮廓线都是十分明显的。我们可以用右图来实际确认一下。

手臂伸直的状态，肌肉轮廓线并不明显。轻轻弯起手臂的状态，三角肌和肱二头肌的隆起就比较明显了。用力弯曲手臂的状态，三角肌、肱二头肌隆起，外形轮廓线明显。

扭转手臂、翻转手腕

手臂可以以肘部为支点做扭转动作。下面的三张图分别描绘出了右手手掌“朝前”、“朝后”、“朝后大幅扭转”时的运动状态。请注意骨骼和肌肉的运动情况。

右手手掌朝前　　右手手掌朝后　　右手手掌朝后大幅扭转

男女肌肉状态的差异

女性的手臂肌肉　　**男性的手臂肌肉**

男性与女性的骨头粗细度是有差别的，因此，在绘制肘部时，也要将女性的肘部画得细一些，将男性的肘部画得粗一些。

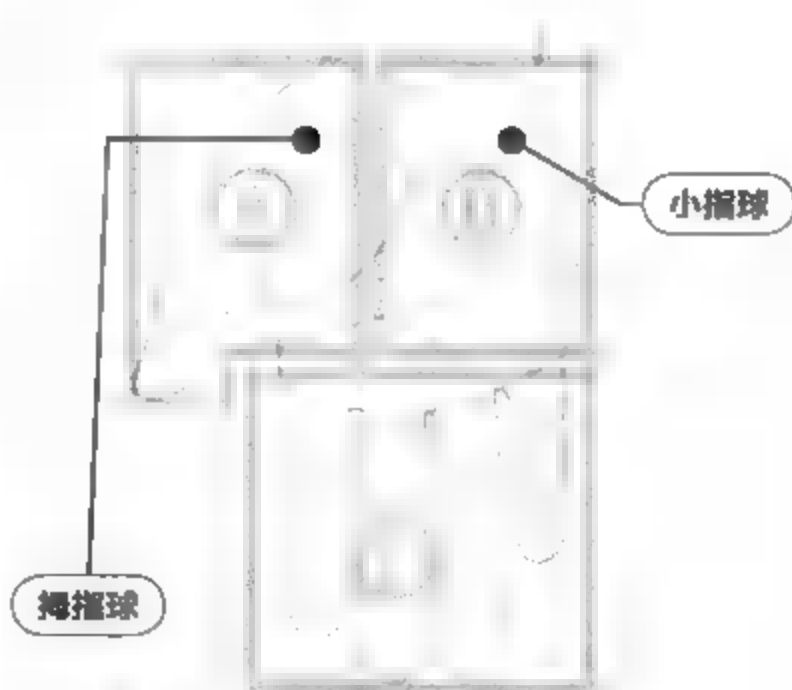
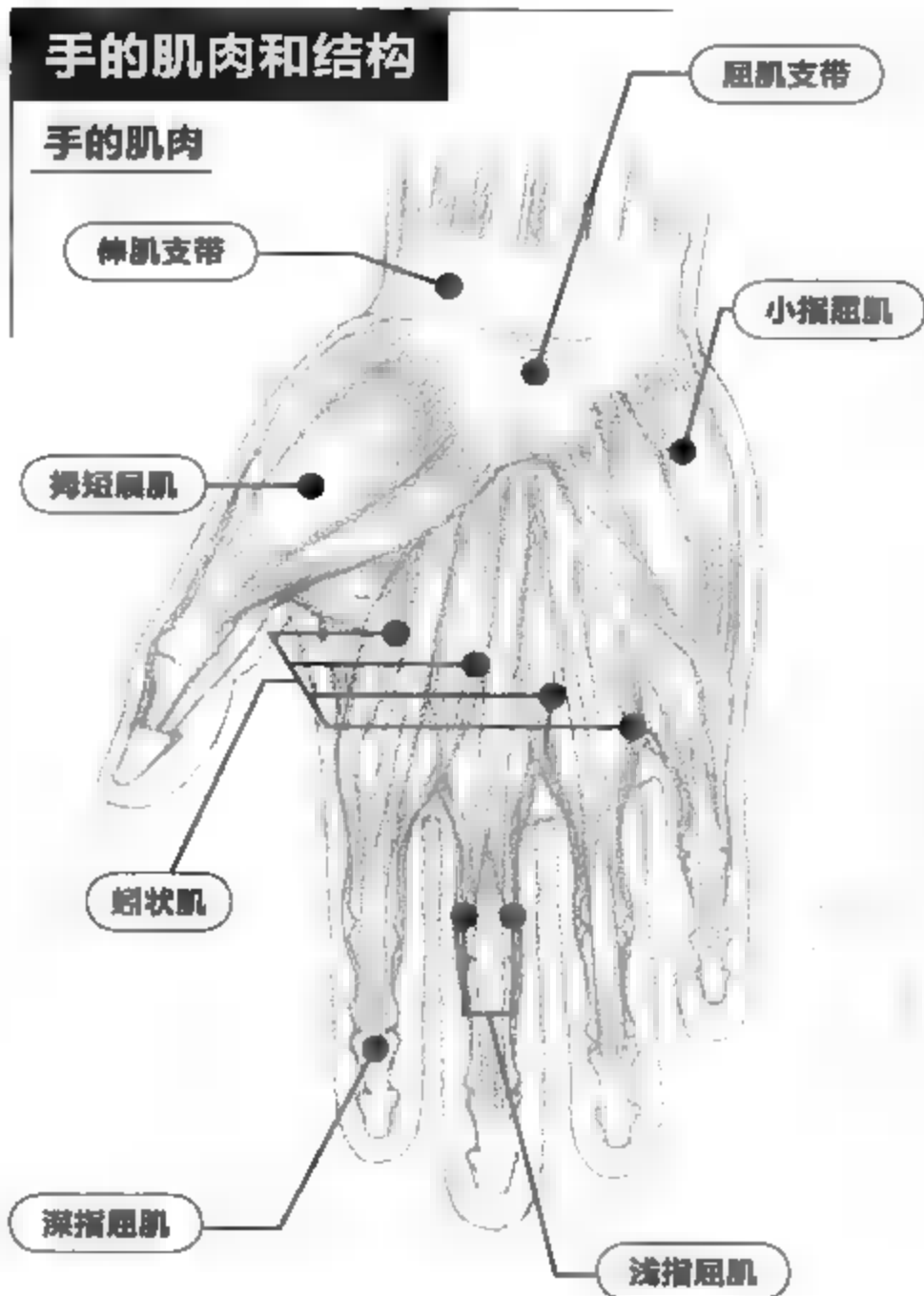
我们通常称为“力量疙瘩”的部位，其实就是肱二头肌。在描绘肌肉男时，对该部分的外形轮廓线须加以强化。相反，在表现女性的“力量疙瘩”时，其外形轮廓线就不需多加渲染了。

女性手臂的画法

与男性相比，女性骨骼较细，肌肉也较少。因此，在描绘女性的手臂时，要注意强调其肩头的圆润、肘部的纤弱和手指的柔软等表现外表圆润特征的部位。没有必要像左页中绘制男性那样，对筋腱、肌肉的外形轮廓多加渲染。

人的手部结构是非常复杂的，因此，一般认为手是画素描时最难的部分。在这一课里，我们将了解手的基本结构和动作形态，力图使大家掌握其形状。

手的肌肉和结构

手的肌肉

画手时，像上图那样只要兼顾到"拇指球Ⓐ"、"手掌Ⓑ"、"四根手指Ⓒ"这三个部分就可以了。我们在用手指去拿东西时，除大拇指以外的四根手指中，最先动的是食指，最后动的则是小指。位于手掌上大拇指根部那一块隆起的肌肉称为"拇指球"，而小指那边的则被称为"小指球"。在绘制手握物体的动作时，这两块隆起的部分也要兼顾到。

在描绘女性的手指时，要骨骼画得比男性手指细而柔些，指甲要画成椭圆形。同时，如果将中指画得跟手掌一样长，手指将显得修长而美丽。绘制男性的手指时，则要画得比女性手指粗壮一些，并注意凸显其骨骼。

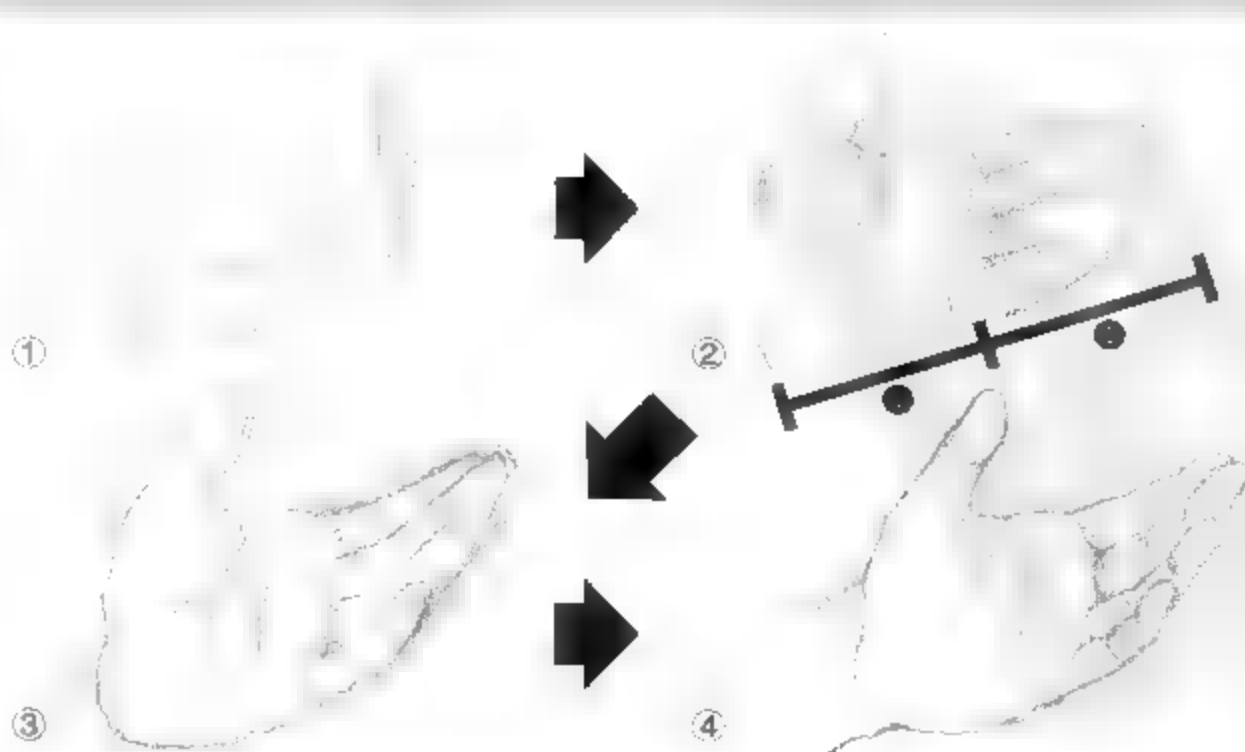
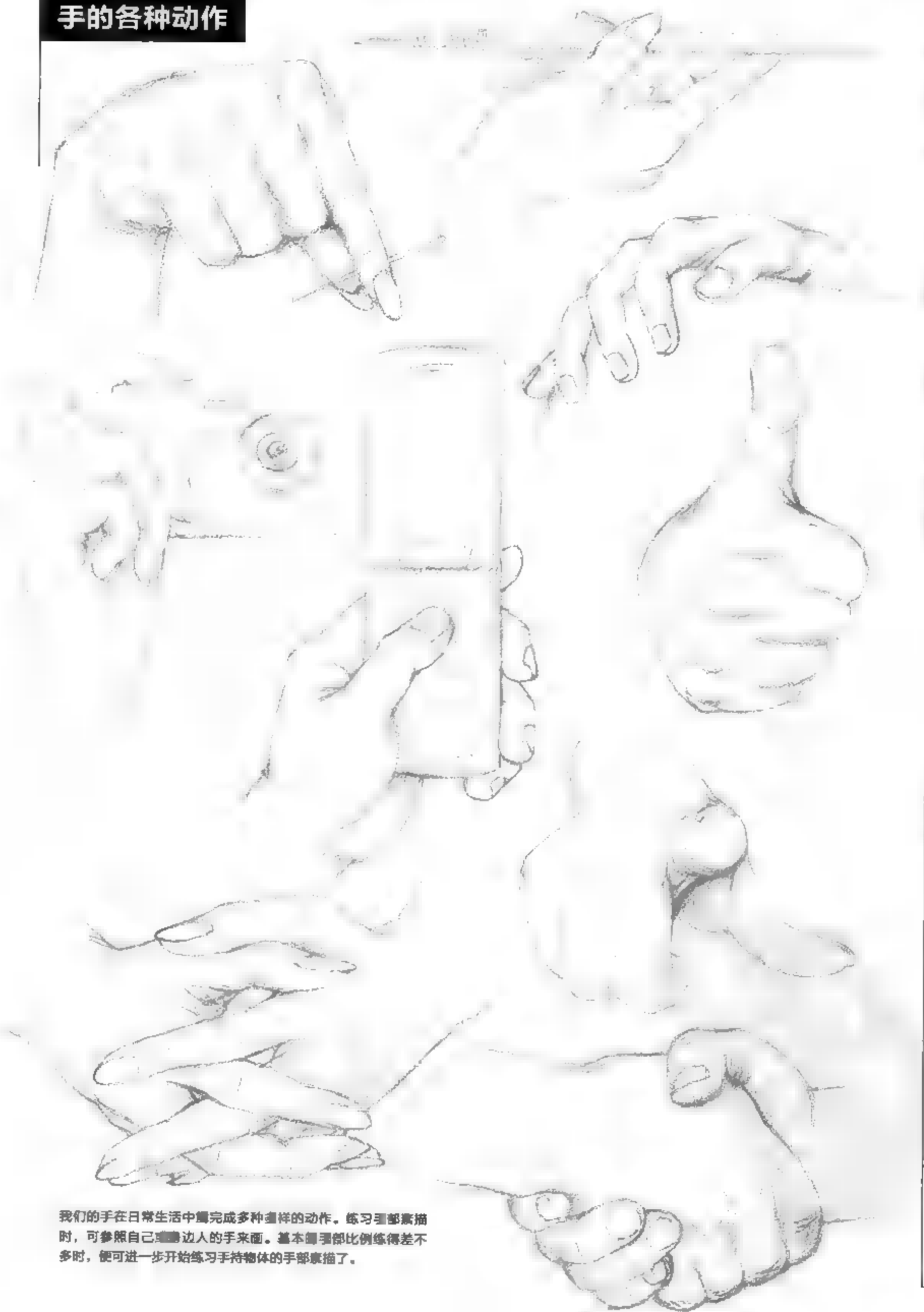
POINT

■手的画法

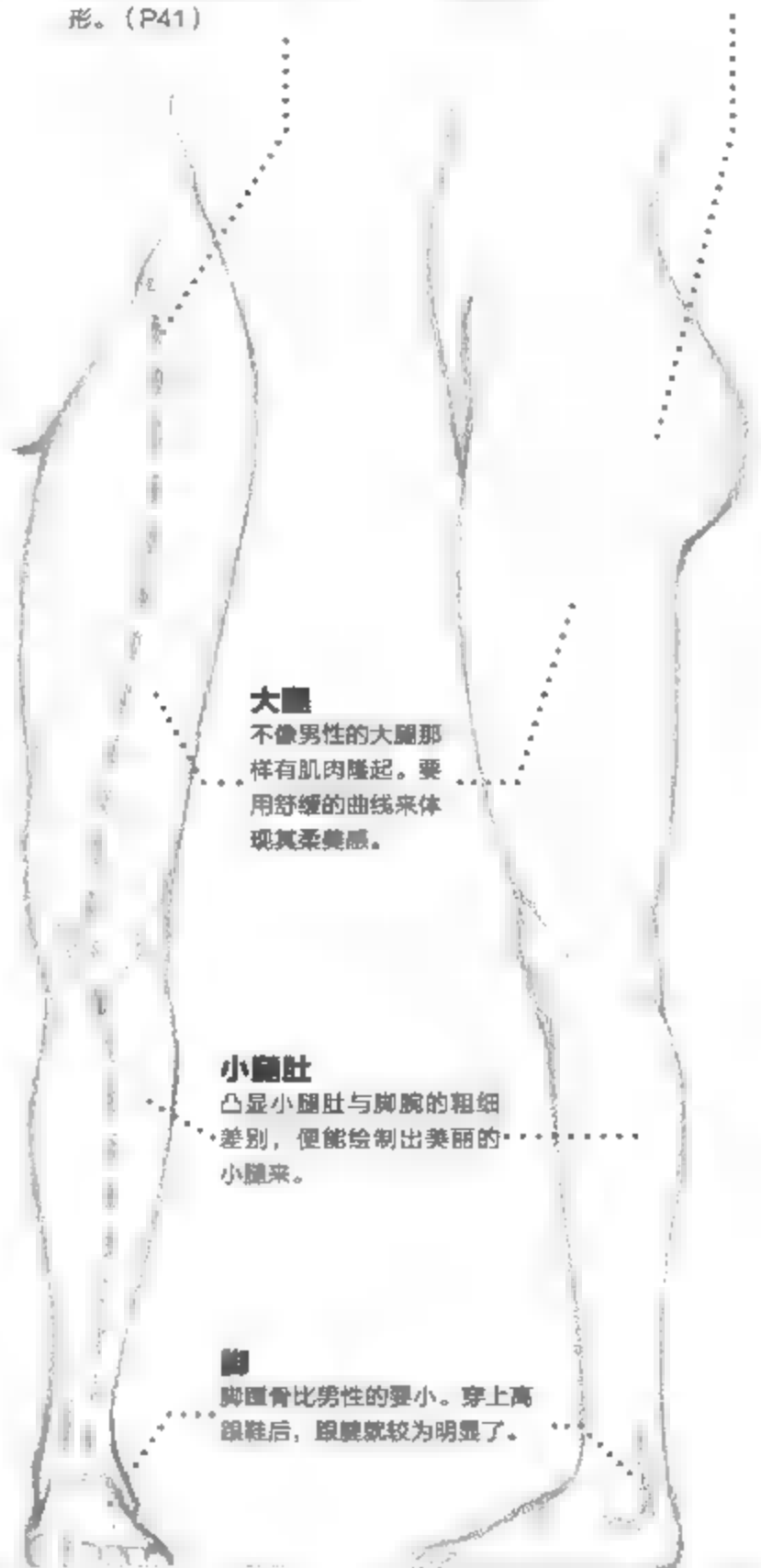
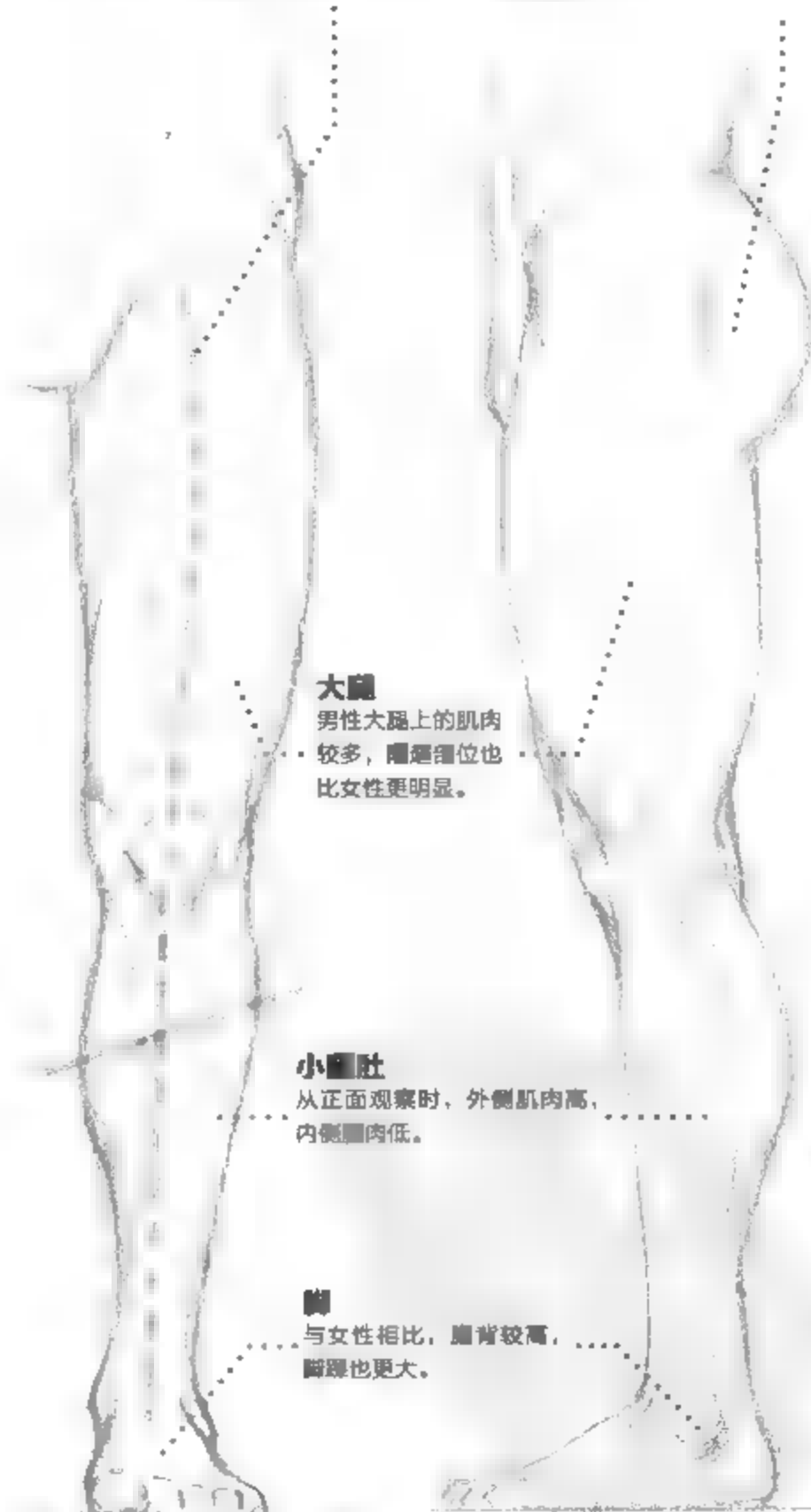
① 首先画一个简单的立方体来代表手掌部分。

② 绘制出手指。手腕根部至手指根部的长度与手指根部至手指尖的长度比为1:1，记住了这一点，就容易绘制了。

③ 画出手指的动态，注意手指的厚度，表现出柔软的感觉来。

④ 绘制出手指的细微动态，然后再添加上手腕部分，整幅画便完成了。

手的各种动作

我们的手在日常生活中能完成多种多样的动作。练习手部素描时，可参照自己或身边人的手来画。基本的手部比例练得差不多时，便可进一步开始练习手持物体的手部素描了。

腿约占人体总长的一半，支撑着全身的重量，并能使躯体移动位置。男性的腿上长着粗壮的肌肉，而女性的腿则呈现优美的曲线。在这一课里，我们就来学习一下腿部的结构和男女腿部的不同画法。

男女腿部的区别

要绘制出女性腿部的美感，必须注重柔美的曲线和各部位的粗细对比。由于女性的腿部肌肉比男性的少，所以膝盖骨也比男性的突出、明显。

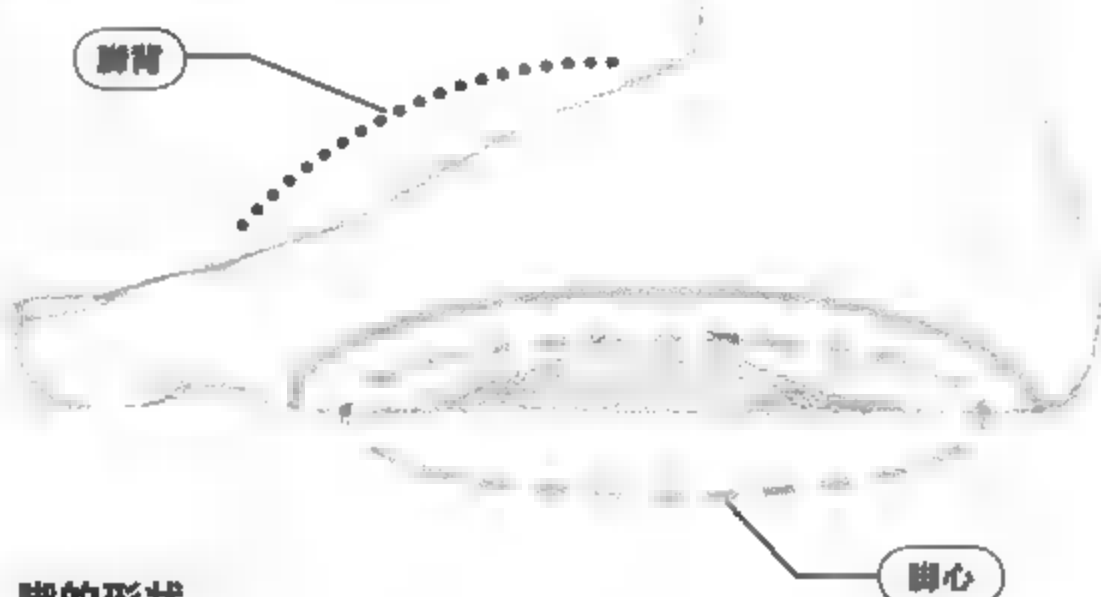
男性腿上肌肉较多，因用力程度的不同，其外形轮廓也有较大的不同。在描绘粗壮的腿时，要特别注意肌肉的线条。

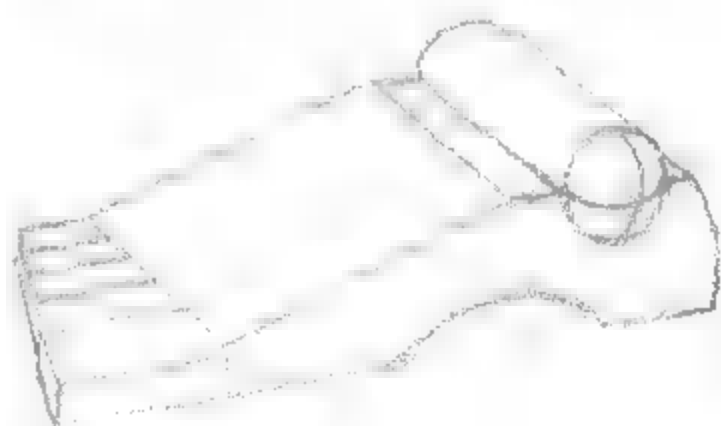
各种各样的腿部动作

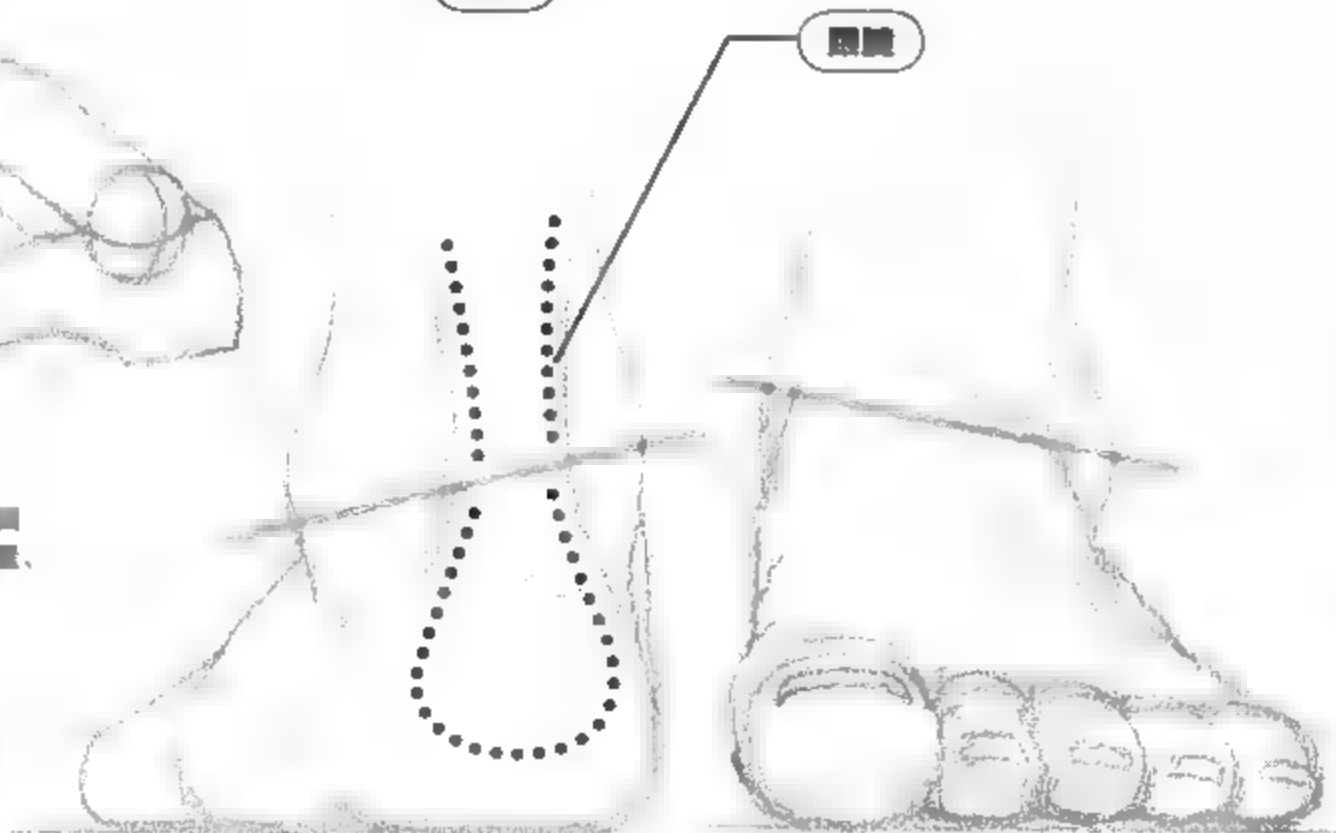
女性的腿部，在穿着高跟鞋时，状态往往就会出现变化。在画小腿肚的曲线以及脚腕、脚背上浮现的肌腱时，要跟不穿时做对比。同时，在描绘时还要注意坐着时和跑动时腿部的脂肪和肌肉的线条。

脚是承担着全身重量的重要部位。这一课里，我们就来了解下脚的结构和功能，并练习脚部各种动态的画法。

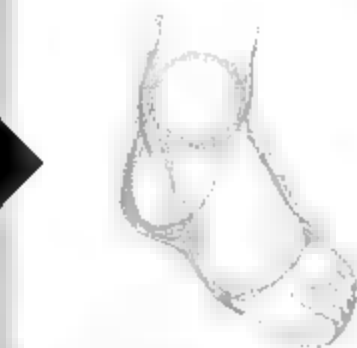
脚的结构

从内侧所看到的脚

从内侧来观察脚时，我们可以看到被称作“脚心”的部分是不接触地面的，这是由于脚的拱形结结构成的。脚落地时，该部分能起到缓冲的作用，从而减轻膝盖以及腰部的负担，而脚背则呈舒缓的弓形。在画脚时，一定要把握好拱形结构的特点。女性的脚比男性的脚狭窄，脚背的隆起高度也较低。脚腕和脚趾也要画得细一些。相反，男性的脚则较宽，骨骼显露在外，棱角分明，特别是其脚背要画得高一些。

脚的形状

将脚简化后，就变成了上图的模样了。因此，我们首先要了解一下脚腕关节的位置、脚心处的凹陷以及脚趾的排列等情况。

踝骨的位置在从脚腕上方到脚跟之间，在描绘时要注意踝关节内侧高、外侧低。

POINT

要想很容易地绘制出结构复杂的脚是很困难的。在此，我们将脚的结构分为脚腕、脚跟、脚背、脚趾这四个部分，然后分别介绍其最简便的画法。

以脚腕的关节为中心大致绘制出脚跟、脚背、脚趾的轮廓图。

在轮廓图上画出肉。

添加上细节便完成了。改变一下脚的宽度和脚背的高度，就能很简单地分别绘制出男性或女性的脚了。

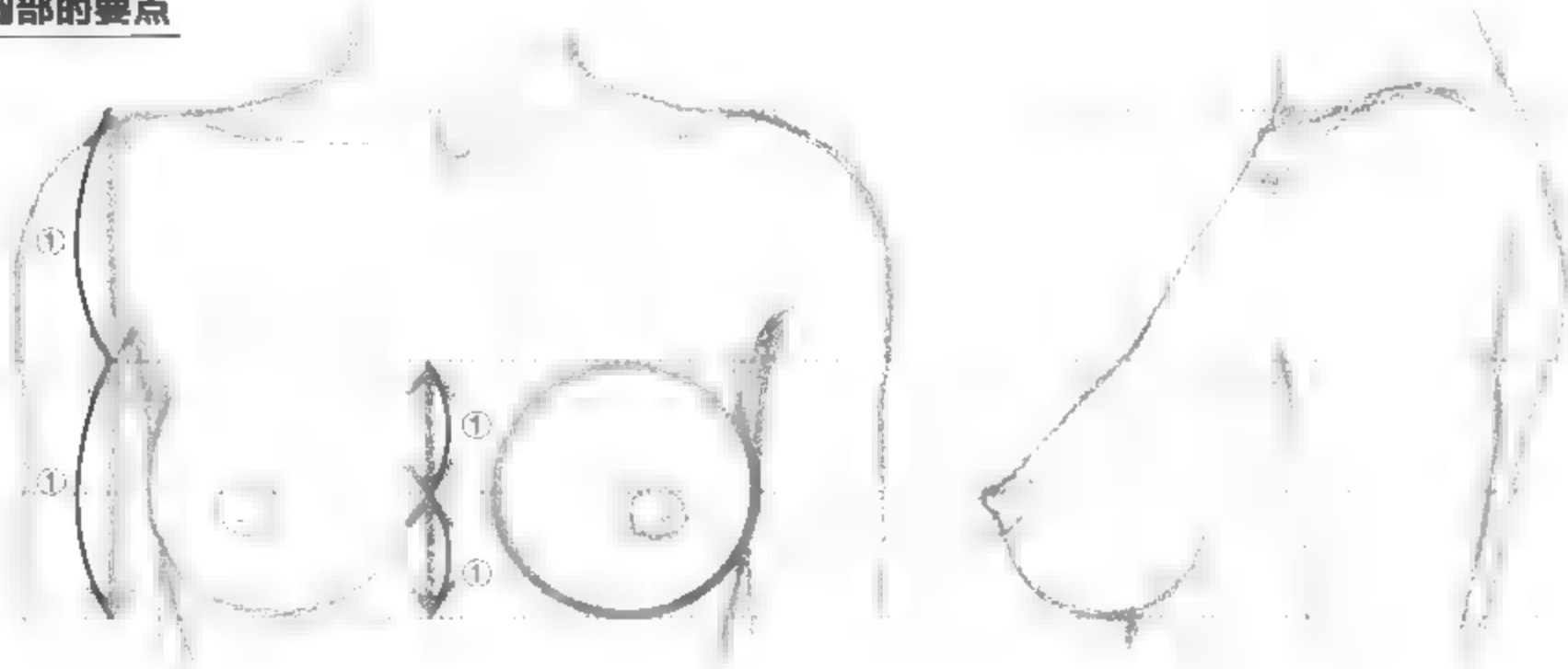
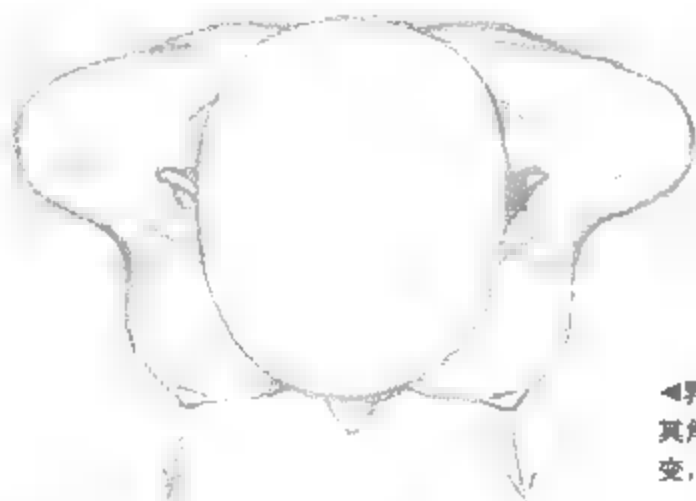
各种各样的脚的动作

和手一样，脚也是一个能做出各种复杂动作的部位。走路时、跑步时、移动身体重心时以及穿鞋时的动作都是可以非常多样化的，且因人而异，在不同状况下都有差别。这种微妙的动作及其变化，我们也要在日常生活中注意观察。

Lesson 21 学画身体的各个部位：胸

女性的胸部，大小和形状都有较大的个体差异。掌握了基本的结构和形状后，在描绘漫画角色时也就容易区分了。这一课里，我们就来学习一下女性胸部的特征和画法。

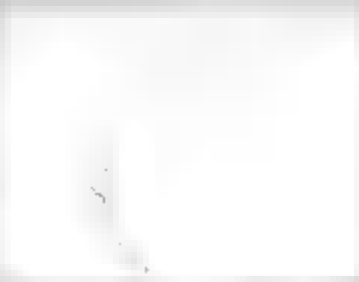
女性的胸部结构

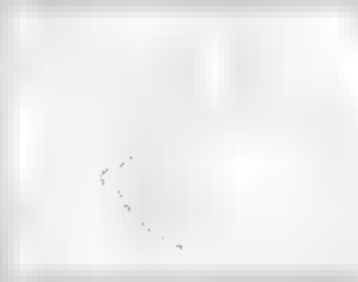
胸部的要点

▲以标准体型为基准时，锁骨↔乳房起点↔乳房下部轮廓线的长度，以1:1为宜。若将乳房理解成一个圆，则乳头的位置约在高度的一半。
对着人体模特描绘写实素描时，从下颌到乳头的长度约为一个头部的高度。但是，在绘制漫画角色时，将胸部画得比实际位置更靠上一些为宜。需要注意的是，乳房里没有骨骼和肌肉，因此当身体倾斜或运动时，其形状和位置都有较大的变化。

从上面所看到的胸部

◀乳房其实并不朝向身体的正前方，而是朝向外侧的。其角度会随着乳房的大小（等同于脂肪的量）而改变，因此，必须事先设想好各种角度下的形状。

POINT 各种胸部形状

扣盘型
像一个倒扣着的盘子，不会隆起。

圆锥型
乳头突出，颇具量感的乳房。

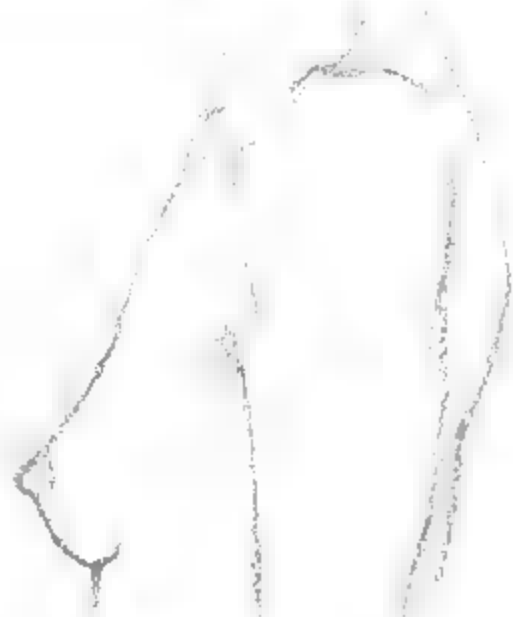
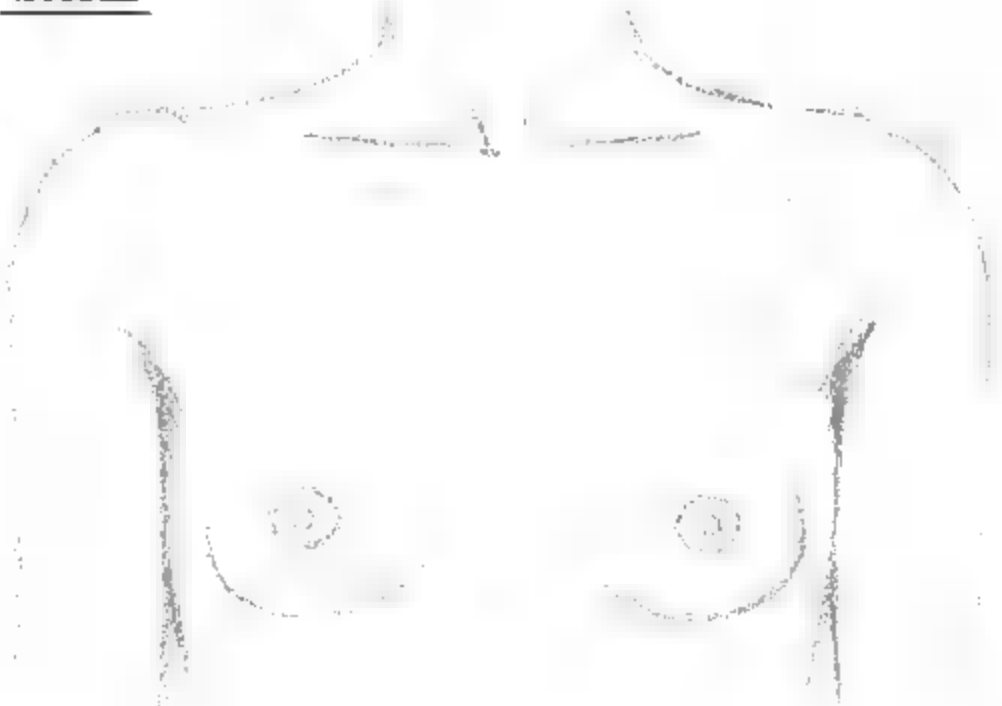
三角型
没有厚度，乳头反翘的乳房。

扣碗型
整体具有份量感，呈丰满的半球型。

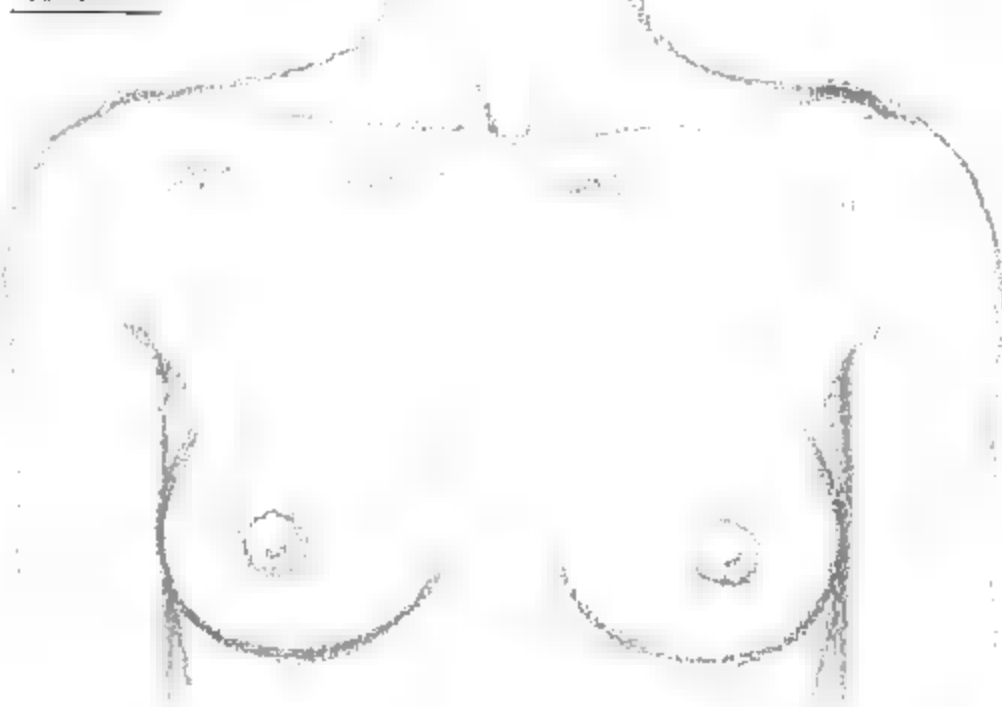
吊钟型
看起来就很沉重的、丰满的乳房。

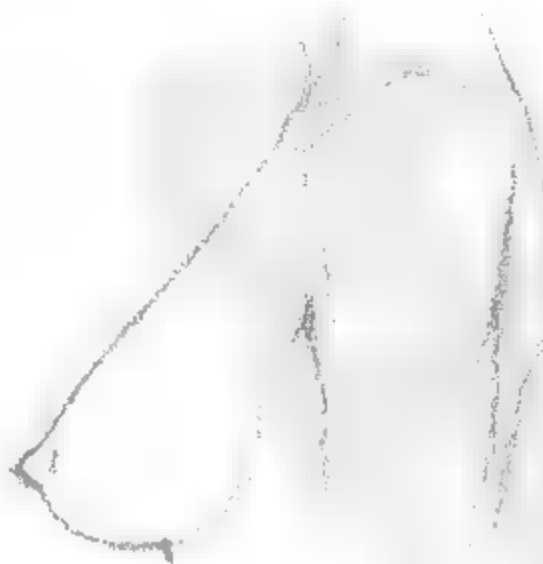
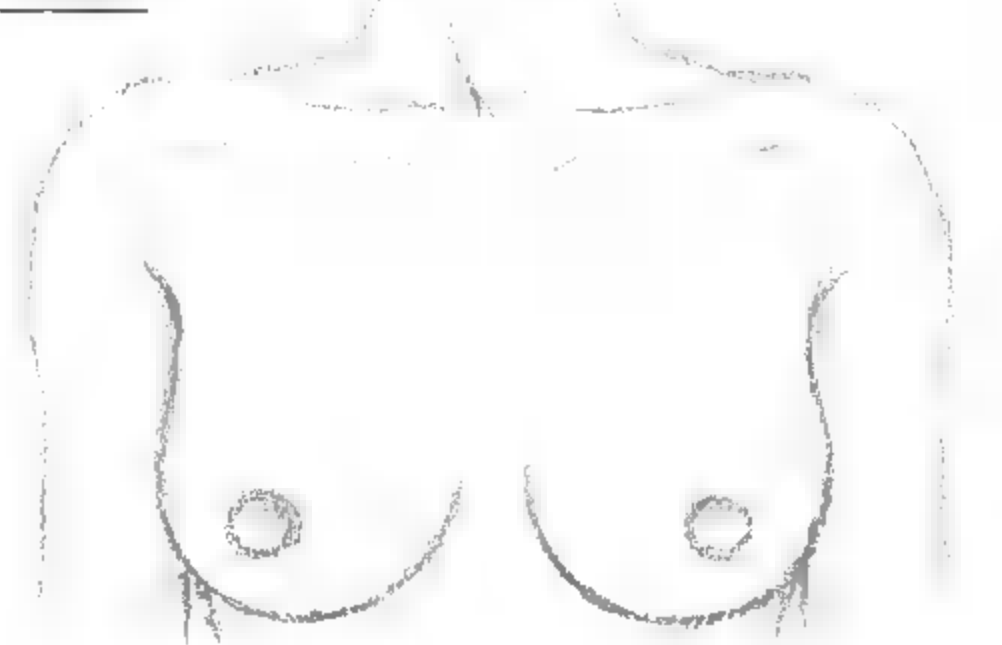
山羊型
同山羊的乳房那样，长而下垂的乳房。

乳房大小的差异

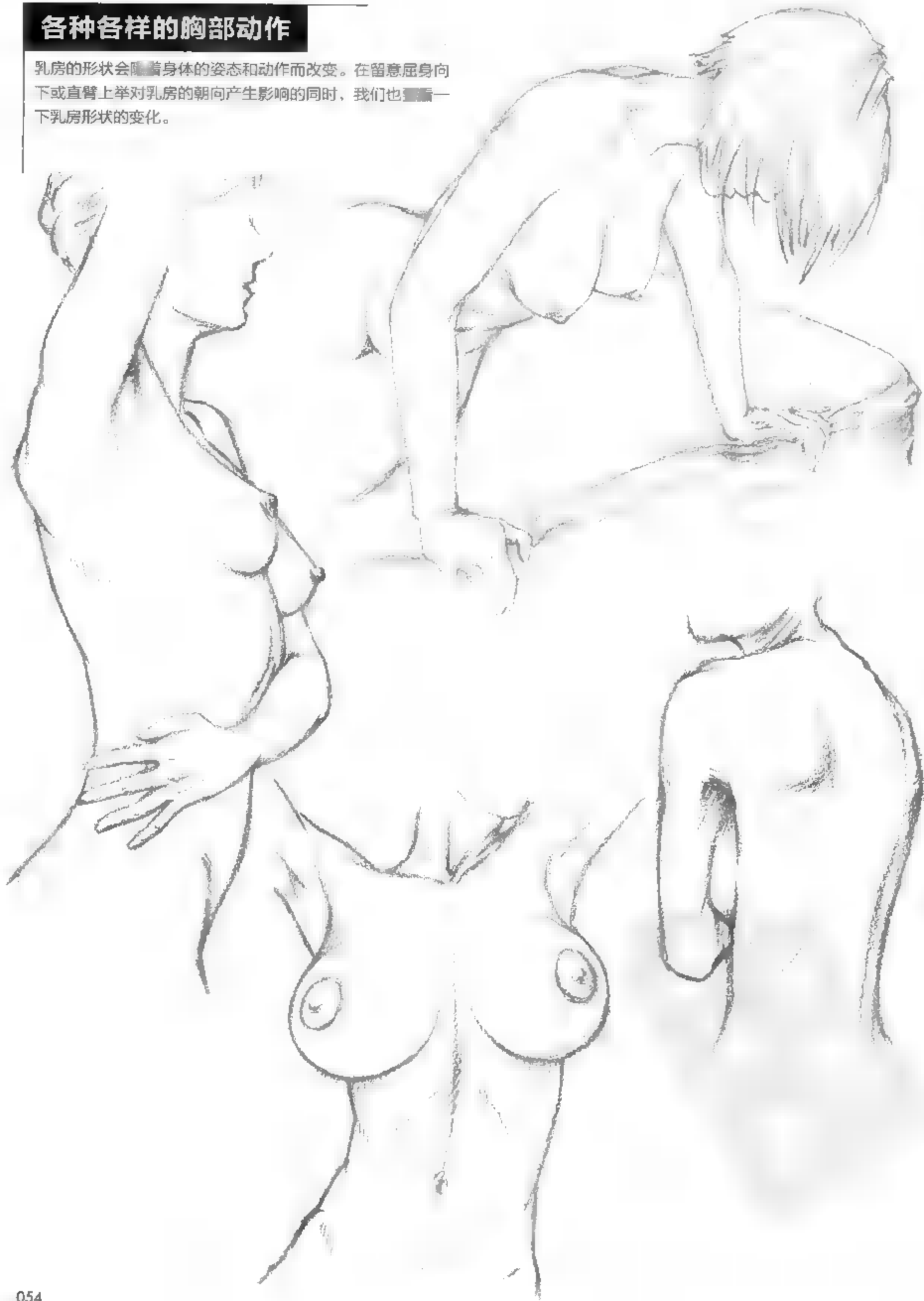
乳房的大小和尺寸是因人而异的。这里我们先来了解一下瘦弱型、标准型和丰满型这三种乳房的大小特征。

瘦弱型

乳房基本不隆起，多用于表现胸部较平、体型纤细的角色。乳房内侧的线条较其他类型的要短一些。在描绘漫画角色时，乳房下部的轮廓线画在稍高的位置上比较好。

标准型

乳房适度隆起，其大小也体显出了重量感。在描绘漫画人物时，画出侧面隆起的线条，并将乳房下部的线条画得圆润些比较好。

丰满型

整体很饱满并具有量感，挺而柔软。从侧面看隆起较大。遮住了表现躯体的线条。在描绘漫画角色时，可将乳房内侧的线条画得深一些，以强调乳房的体积感。

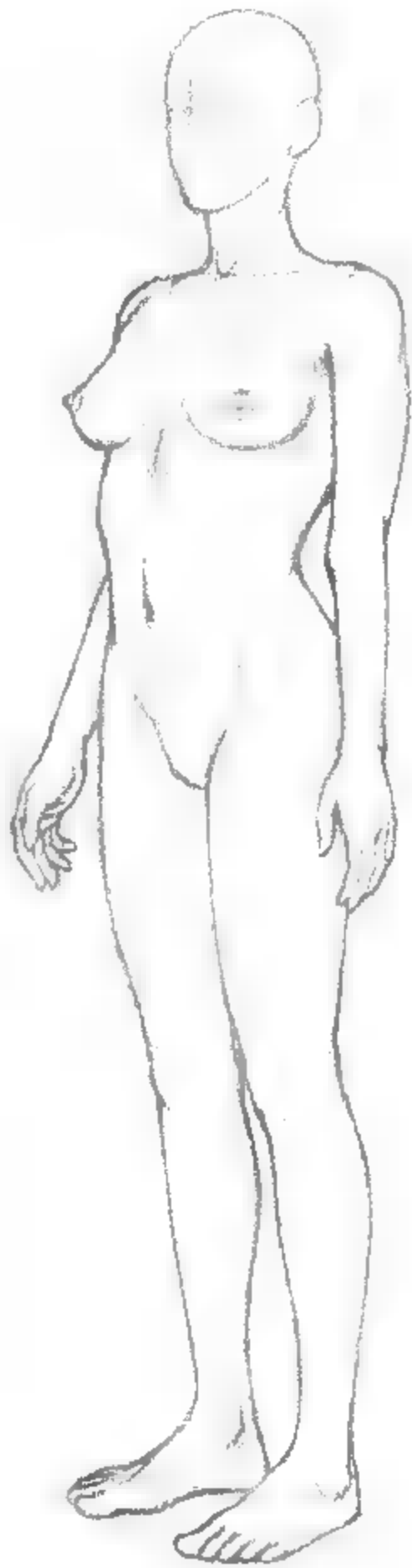
各种各样的胸部动作

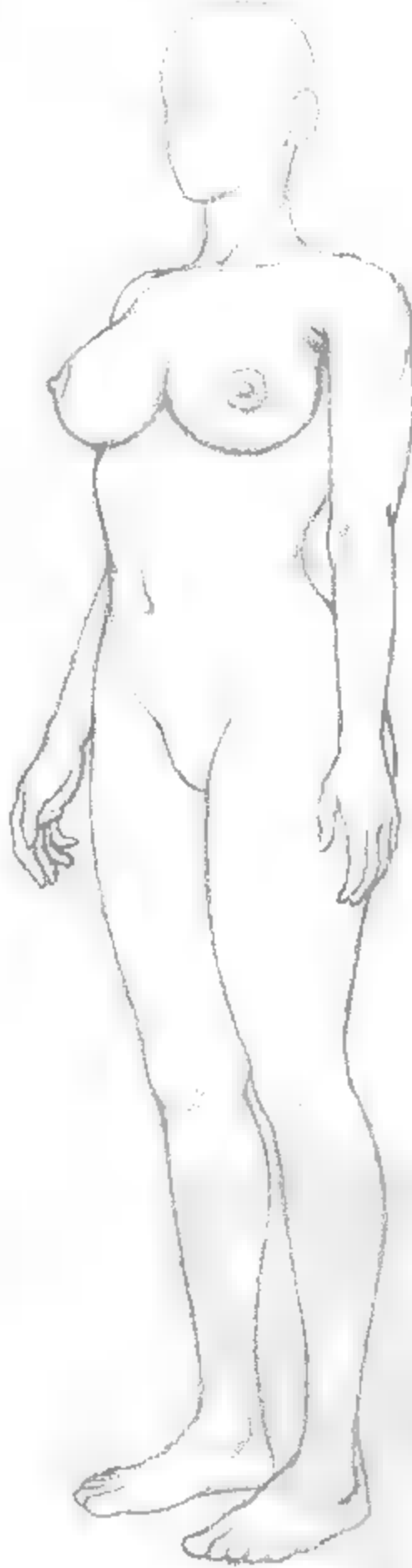
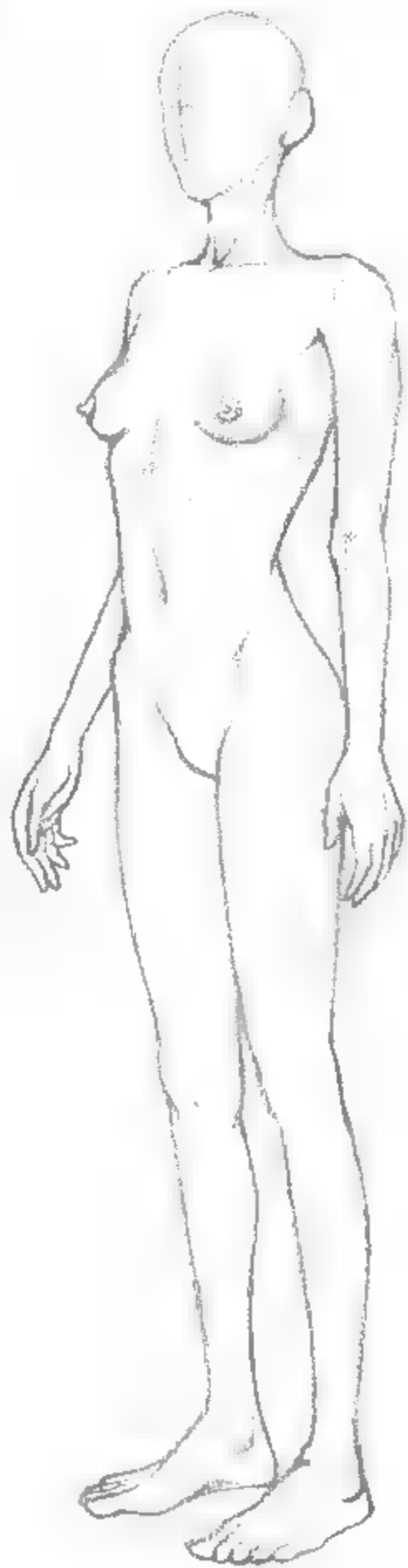
乳房的形状会随着身体的姿态和动作而改变。在留意屈身向下或直臂上举对乳房的朝向产生影响的同时，我们也要看一下乳房形状的变化。

身体反翘时，乳房在上下方向上都受到牵引力，其隆起程度也就不那么大了。双手交叉在胸前时乳房的隆起曲线以及手臂上举时肋下的轮廓线，在描绘时要多加注意。

Lesson 22 把握体型

漫画中的角色有着各种各样的体型。若能分别绘制出各种比例的不同体型，也就拓宽了漫画角色的创作范围。这一课里，让我们分性别来学习一下从相同骨骼结构变化出来的不同体型的画法。

女性的体型

标准

全身比例均衡，曲线圆润；乳房、臀部较大，腰部较细，是一种整体均衡的体型。

丰满

整体圆润，没有多余的脂肪，乳房、臀部较大，腰部较细，与其他体型相比，身体各个部位都比较突出，是一种比较性感的体型。

男性的体型

尽管体型有所不同，但基本的骨骼和头身比还是一样的。肌肉型的男性，须强调其肌肉的外形轮廓感，以表现出强壮的体型来。描绘瘦弱型的男性时，须强调其没有肌肉的部分，而在绘制肥胖型男性时，应注意其身上的肉比女性的还多。

标准型

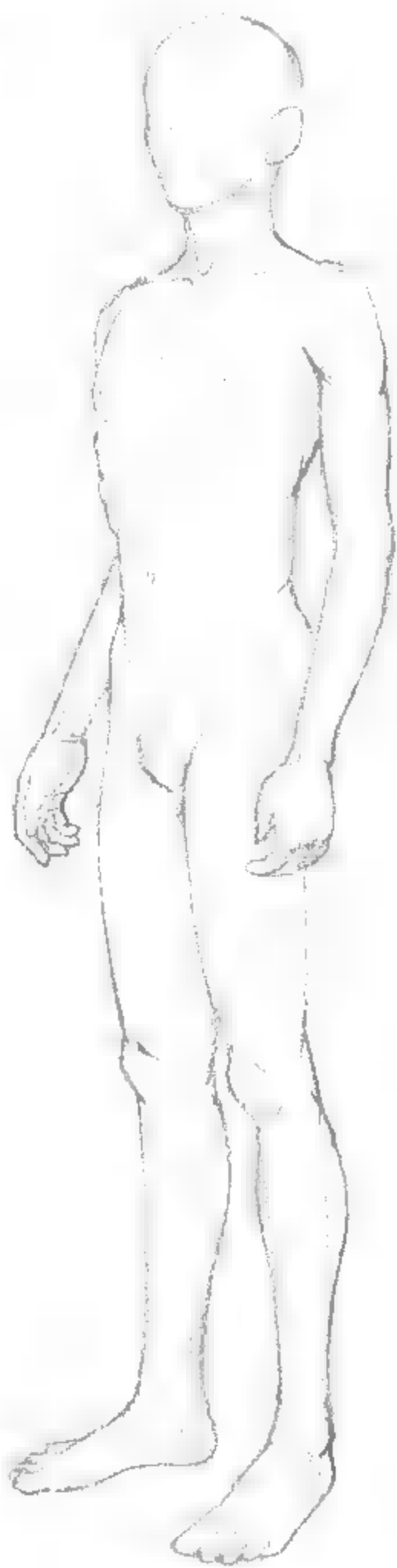
整体修长，拥有均衡感较好的肌肉。
从肩部到小臂部分的肌肉尤其明显。
筋腱、关节处的骨头也都显现了出来，
清晰可见。

肌肉型

身体上肌肉很紧凑，是一种很结实的体型，每块肌肉的线条都呈现出来，因为他脖子周围也有肌肉，所以脖子显得很短、很粗，因为肩膀上也有肌肉，所以整体看起来显得腰部很细。

角色实例

<标准体型> 主人公角色、文化型、运动型等。
<瘦弱型> 文化型、宅男型、病弱型。
<肌肉型> 运动部部长、首领、格斗选手等。
<肥胖型> 吃货、柔道选手或相扑大力士等。

瘦弱型

身体上的肌肉等肉质较少，脂肪层也比较薄，故而肋骨和各关节的骨骼都显现了出来，清晰可见。手脚较细，显得身态修长。

肥胖型

全身肉质较多，曲线圆润。胸部如女性乳房般下垂，腹部和臀部因堆积着脂肪，圆鼓鼓地涨起。

Lesson 23 描绘各角度下的身体

描绘漫画角色的关键就在于在人体中起到“支柱”作用的脊柱。本课中，我们就来学习以脊柱为标准的正侧面、俯视、仰视的身体画法，并分别掌握其要点。

正侧面时身体的画法

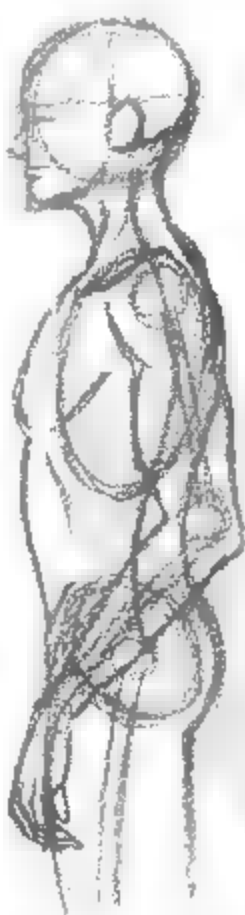
①描绘S形的脊柱

绘制好了头部的轮廓图后，就可以画上表示脊柱的S形线条。

②描绘胸部、腰臀的轮廓图

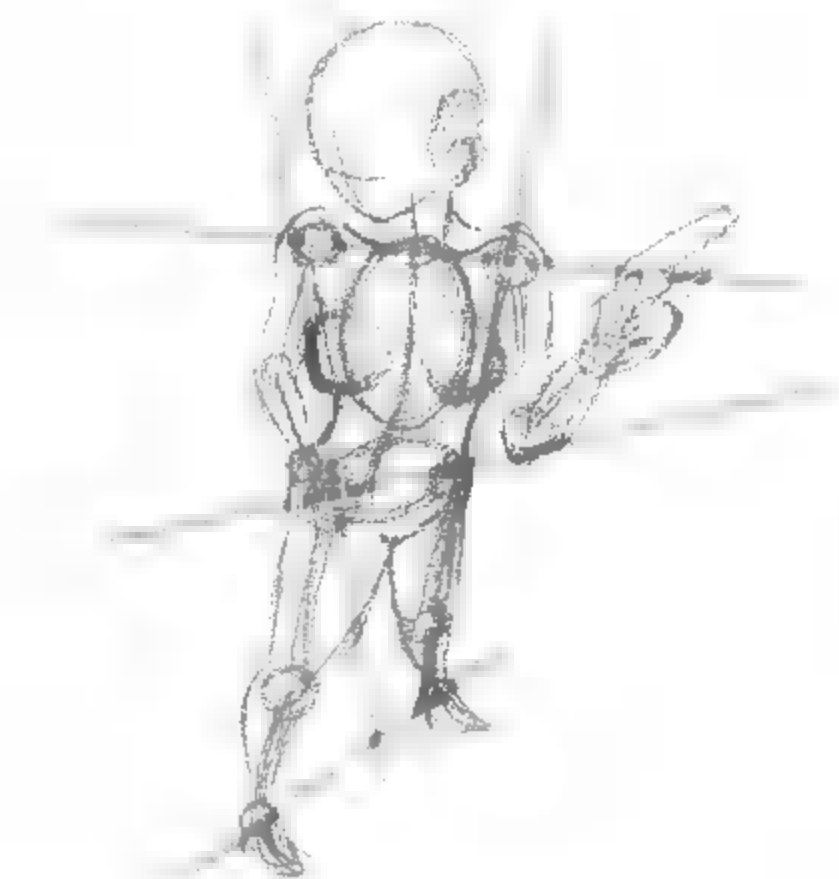
在S形曲线上，添加上表示胸部、腰臀的轮廓图。

③描绘下颌轮廓线和手臂轮廓图

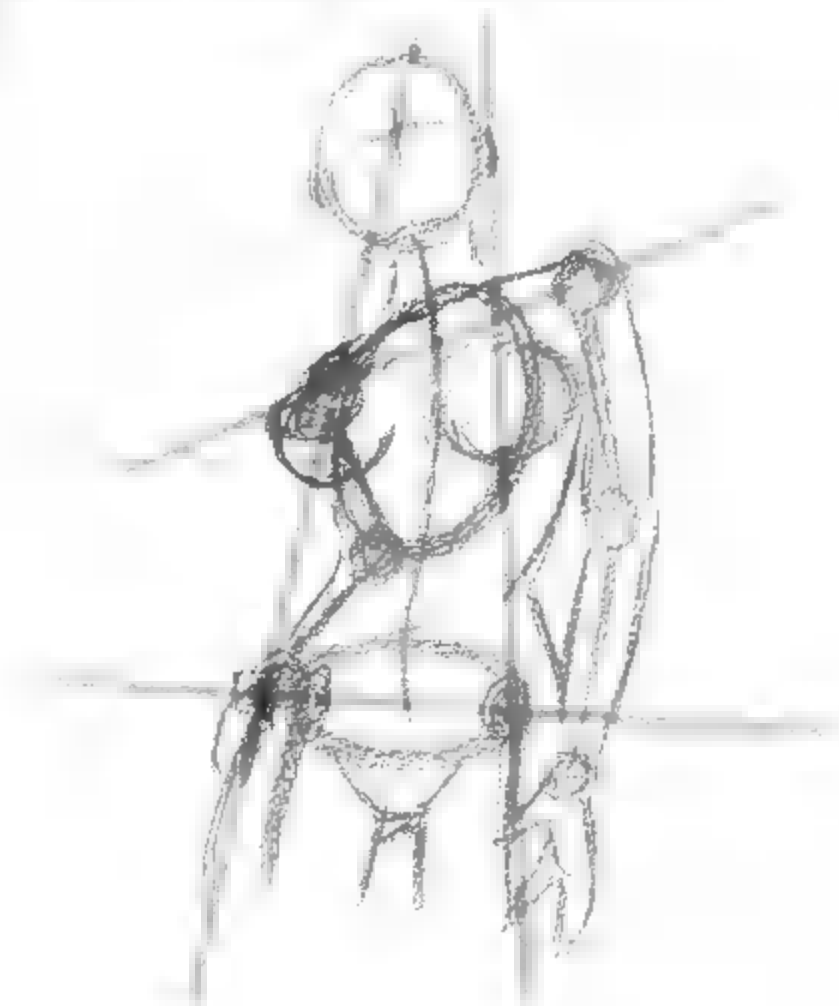
在表示脸部的轮廓图上画出上下颌、后脑部的轮廓线，并在表示胸部的轮廓图上画上肩关节的位置，添加上表示手臂的轮廓图。

④完成

粗略地画上头部和身体的外形轮廓线后就完成了。

描绘俯视角度下的身体

描绘从上往下观察的俯视角度下的身体时，要注意透视（远近感）关系。如下图所示，通过身体两侧的直线向两腿间收缩。由此可见，身体各个部位的宽度也是渐渐缩短的。画好了头部的轮廓图后，接着可以画上表示脊柱的轮廓图，并牢牢地把握好人物的动作。

描绘仰视角度下的身体

与描绘俯视时一样，在描绘仰视角度下的人体时也要注意透视关系。当角色采取如下图所示的动作时，除了表示脊柱的曲线外，肩关节和髋骨的朝向都有明显的区别，对此一定要多加注意。

Lesson 24 弯曲、伸展动作

正如前一课中所学的那样，脊柱在人体中起着支柱的作用。作为其应用，在这一课中，我们将学习到以脊柱为中心的各种动作的画法。首先，让我们来看一下运用脊柱使身体产生弯曲、伸展的动作的方法。

身体的弯曲伸展

弯膝坐着

在绘制轮廓图时，要有意识地将脊柱画成舒缓的曲线。同时，屈膝坐着时要注意，膝盖的位置是不会比肩膀更高的。

横向伸展

脊柱是由被称作“脊椎”的许多小骨头连接而成的。脊椎之间有软骨，它一方面起到缓冲的作用，另一方面也使得身体的弯曲和伸展成为可能。身体横向伸展时，软骨也随之伸展、缩短，柔顺地运动着。

前屈的动作

身体在做前屈运动时，髋骨和位于大腿骨根部连接处的“骨关节”的画法就成了需要关注的要点。在画轮廓图时，要充分考虑背骨、髋骨、骨关节这三个部位。

各种弯曲、伸展动作

一般来说，脊柱横向倾斜或向后反翘时的角度，最大为 45°。因此，无论是横向还是朝后，都不会形成直角角度的动作。在描绘运用脊柱所做的动作时，我们首先可以在身体的中心绘制上一条舒缓的曲线。从正面描绘时这条线就是正中线，描绘看得到背后的动作时，可将脊柱当作轮廓图的轮廓线来绘制。

Lesson 25 扭转动作

脊柱同其他骨骼一样，是有韧带保护的。由于韧带的作用，我们的身体不仅能做前、后、左、右的弯曲动作，还能做扭转的动作。这一课里，我们就来学习一下借助脊柱的“扭转”运动。

身体的扭转

在日常生活中，借助脊柱来做扭转动作的情况并不多。而且同样是做扭转动作，还有运用腰部和脖子所做的轻度扭转和运用肩膀使上半身所做的大幅度扭转之分。

轻度扭转

身体扭转的起点为腰部。上身轻轻扭转后，首先是腰部有所动作，接着是脖子和肩膀，然后髋骨的朝向发生了变化。

大幅度扭转

上半身继续扭转后，肩膀就舒展开了，髋骨转向正面。从轮廓线上可以看出，表示脊柱的线条呈波浪状起伏。大家可以自己扭动身体来确认一下。

单膝着地时扭转腰部

图中是一个单膝着地时上半身扭转的动作。描绘时要注意腰部和肩膀的动态。此时，脊柱后仰成弓状。在描绘看得到身体正面的画面时，就可以用正中线来代替脊柱。

运动中的扭转

跳高（背跃式）

越过横杆的瞬间上身大幅度后仰，当腰部过了横杆后，身体前屈双脚向上举起。这是一种腰部扭转随即带动脖子、肩膀、脊柱后仰的全身运动。

前屈和扭转

与P62中所述的前屈运动相同，髋关节为前倾动作的起点。在此基础上增加上半身扭转的动作，则以腰部→脊柱的顺序而扭转。在此动作下，手臂上扬一侧的腰部后仰，而手臂下垂一侧的腰部弯曲。

Lesson 26 坐的动作

我们日常所见“坐姿”的要点，在于髋关节和膝关节的动作。这一课里，我们将学习到坐姿的基本特征和画法。

双腿交叠式坐姿

正面

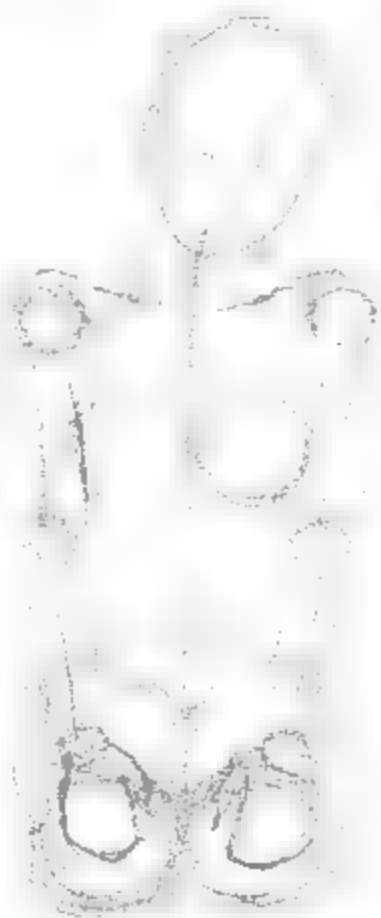
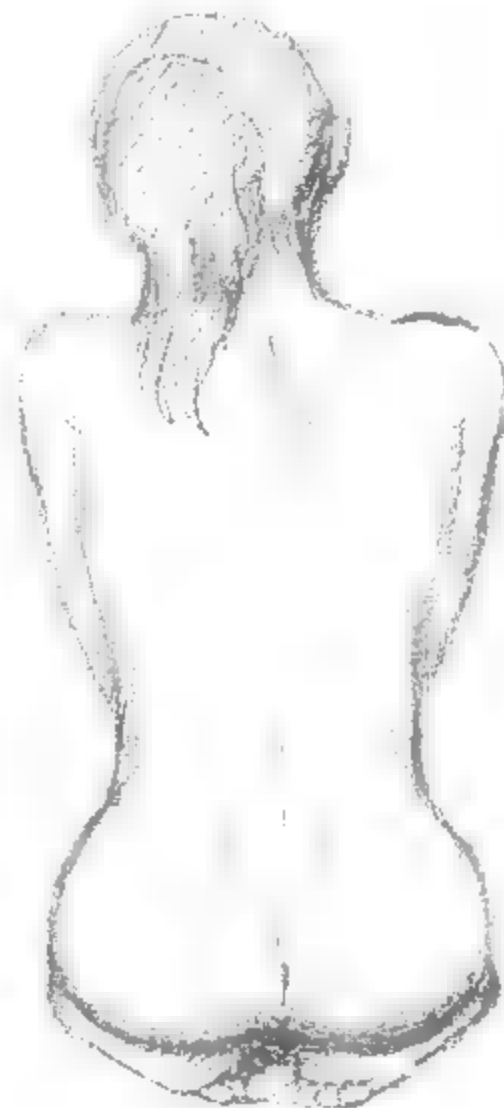
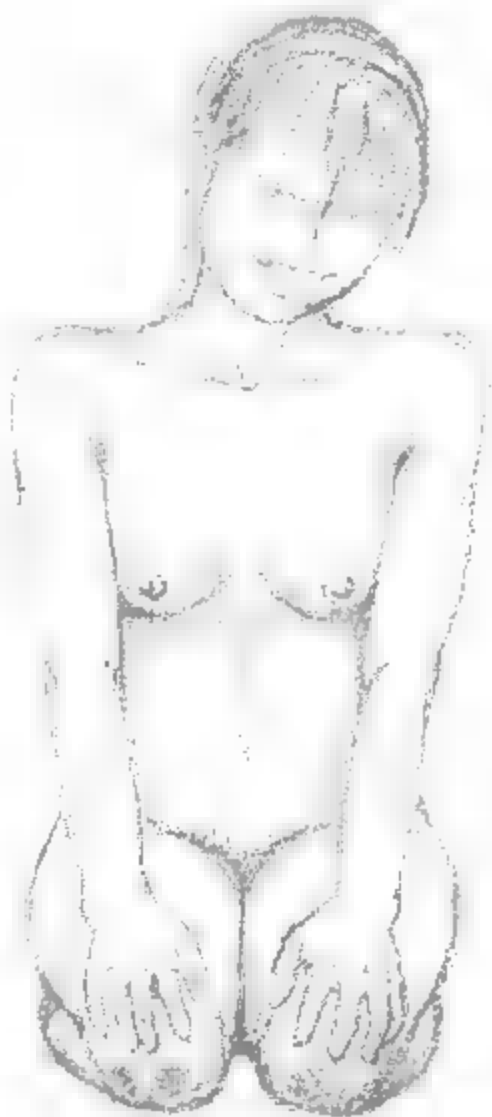
描绘双腿交叠式坐姿的要点在于，重叠着的大腿的形状和大腿、小腿的外轮廓曲线。在绘制轮廓图时要注意上身的弯曲度和髋关节的动作。同时，由于体重的关系，与平面相接触的大腿内侧会变粗，其形状是跟椅子等接触面的材质（软硬程度）有关的，在描绘时对此要多加注意。

正侧面

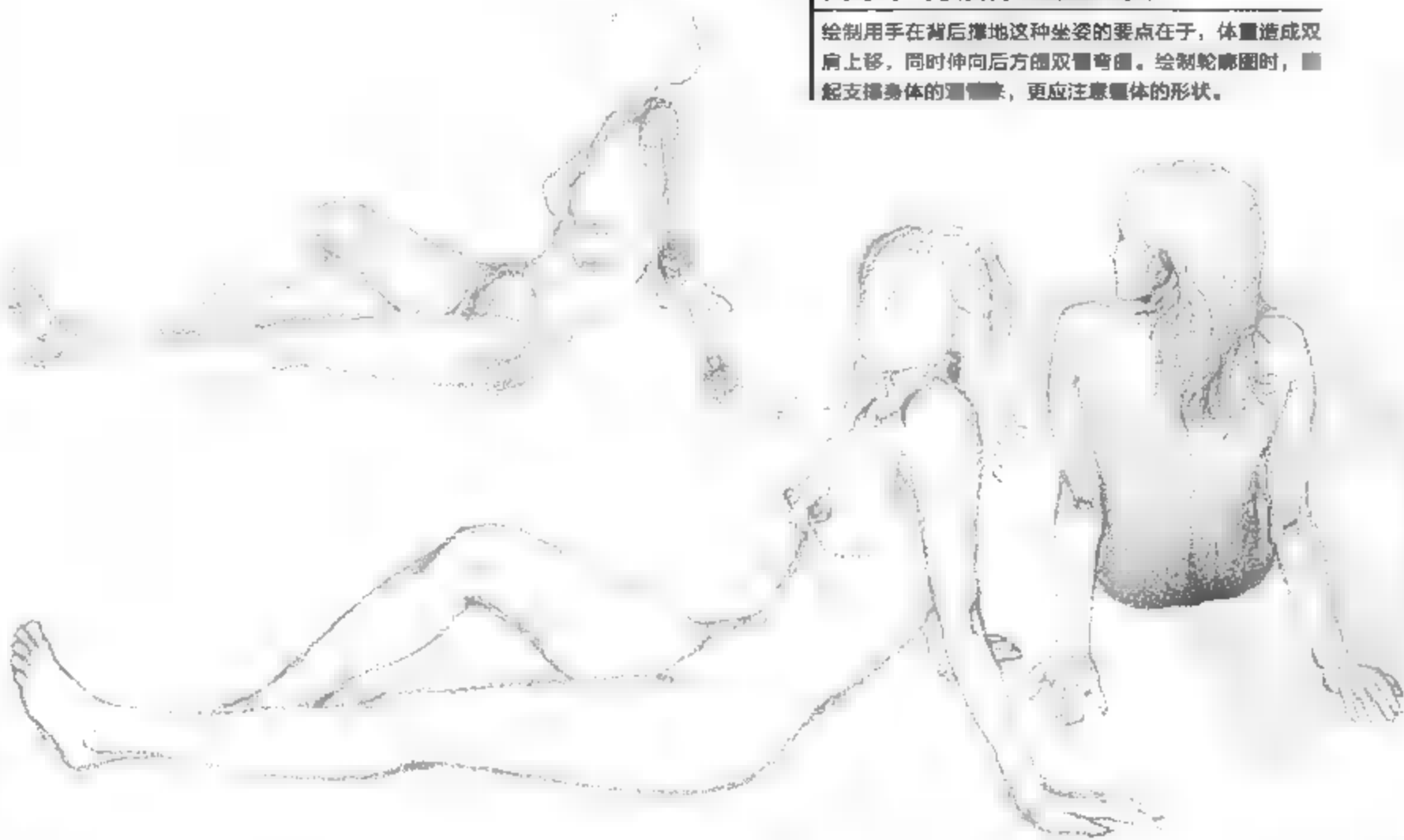
注意上半身的姿势和两个髋关节的位置关系。描绘时要预先想好大腿交叠和腿部的长度。

各种各样的坐姿

描绘坐姿的背面图时，要留意脊柱的弯曲程度和肩胛骨的状态。同时，也要注意臀部屈压所造成的臀部变宽现象。

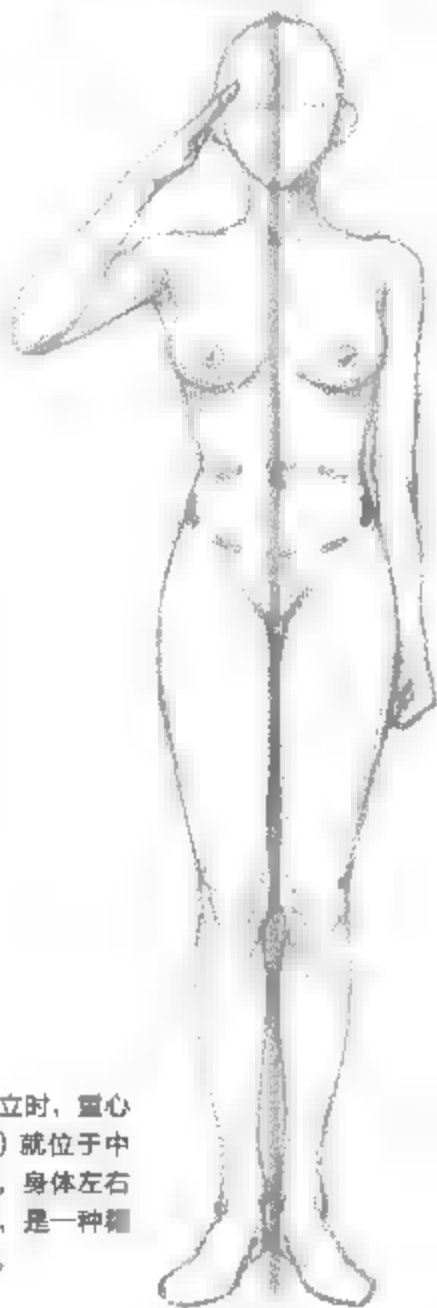
跪坐

在绘制双腿并起的跪坐的轮廓图时，可先确定膝关节的位置。跪坐时上身的倾斜程度以及由于双臂夹紧使得乳房向内偏移等细节也要全部画出来。

用手在背后撑地的坐姿

绘制用手在背后撑地这种坐姿的要点在于，体重造成双肩上移，同时伸向后方的双臂弯曲。绘制轮廓图时，比起支撑身体的手臂线条，更应注意躯体的形状。

重心与平衡

描绘各种各样的动作时，人体的重心和平衡是绝不能忽视的。这一课里，我们将学习到基本的重心知识和能保持平衡的动作的画法。

重心的移动

所谓重心就是相对于重力能保持稳定的中心点。成年人的重心在肚脐偏下一点。绘制人物素描时，如果能关注到人体的重心和支撑重心的身体部位的话，就能更加准确地绘制出具有动感的角色来。

重心位于身体的中心线上时

以直立姿势站立时，重心（肚脐下方处）就位于中心线上。因此，身体左右侧的重量均衡，是一种稳定状态的姿势。

移动重心时

当姿势变成这样后，体重就压在了右腿上，重心也移到了肚脐的上方。

POINT ~什么是“重心”？~

在运动力学中，“重心”有如下三个条件：

① 身体可绕此点朝任何方向旋转；
② 身体各部分的重量在此点上得到平衡；
③ 将身体以前后面、上下面、左右面切分时，三个面的交叉点即为重心。

第①点，也可以说成“无论在哪个方向上施力也不会转动的点”。该“点”位于肚脐下方，如果该点发生了移动，则原本稳定的平衡就立刻被破坏了。
关于第②点，我们可以举这样一个例子来说明：如果你能在自行车上摊开手脚摆出超人那样的姿势来，那么，让你取得平衡的你身上的那一点，就是重心。
第③点是说，对于立体的身体做前后、上下、左右方向的等分时，其相交点就是重心。

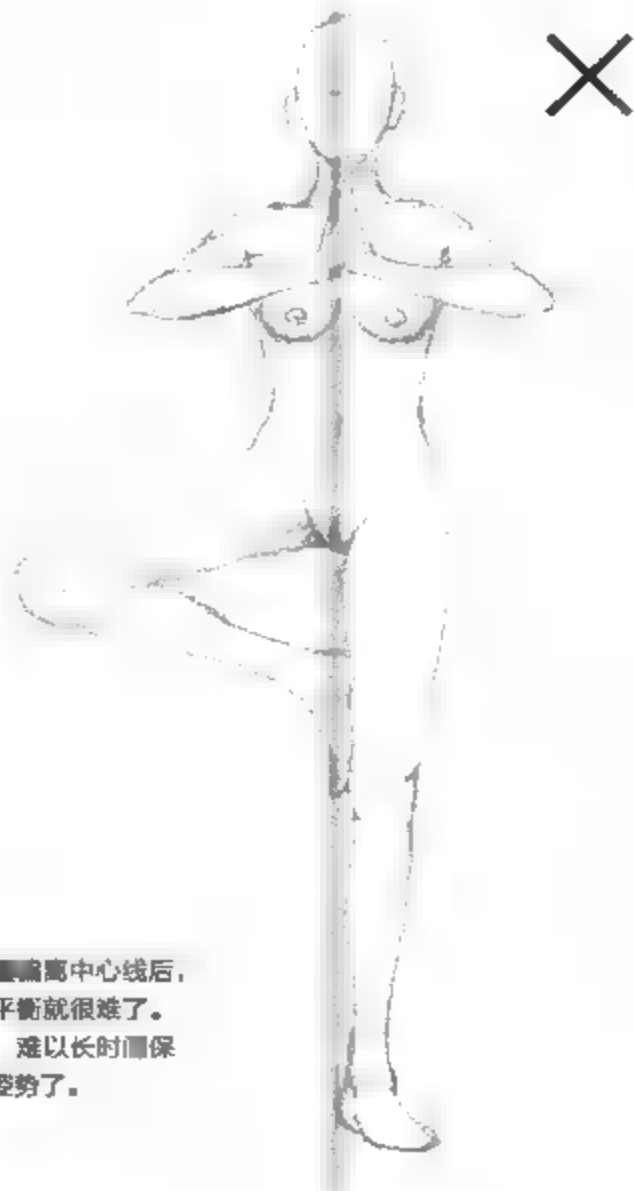
结合这三个要素来看，人的重心就正好处在肚脐下方的那一点了。
再者，重心位置越往下就越稳定。在体育运动中，有时会做一些降低重心的动作，道理就在于此。成年人的重心在肚脐以下，而儿童脑袋较大，其重心的位置也就比成年人高了。正因为这样，儿童在走路时容易摔跤，不容易取得平衡。

各种各样的动作和平衡

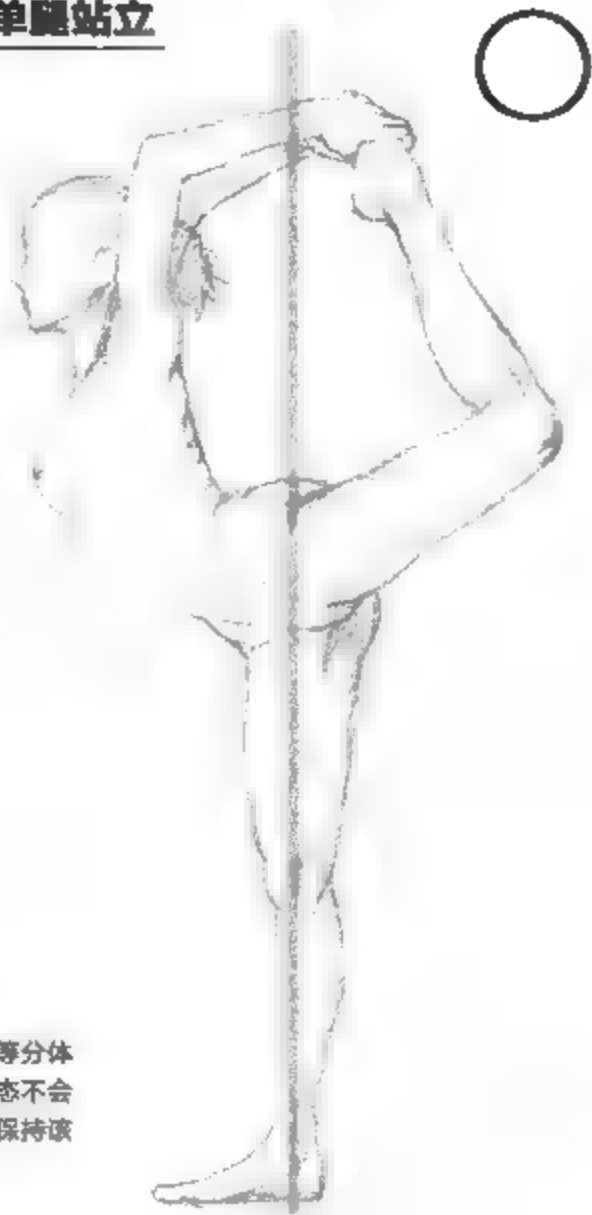
单腿站立

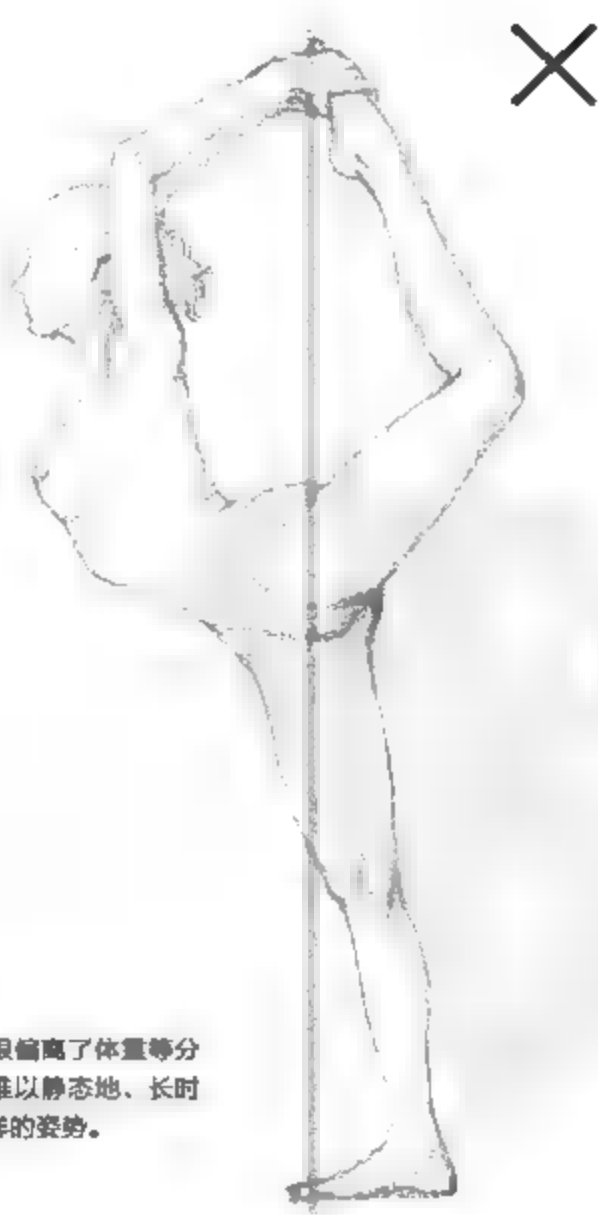
○

绘制均分体重的中心线时，要将支撑腿的脚跟画在该线上或该线的内侧。支撑体重的着地点分离中心线越近就越容易保持平衡。这样就能长时间地保持该姿势。想象一下陀螺的旋转轴，或许就能理解这种平衡感了。

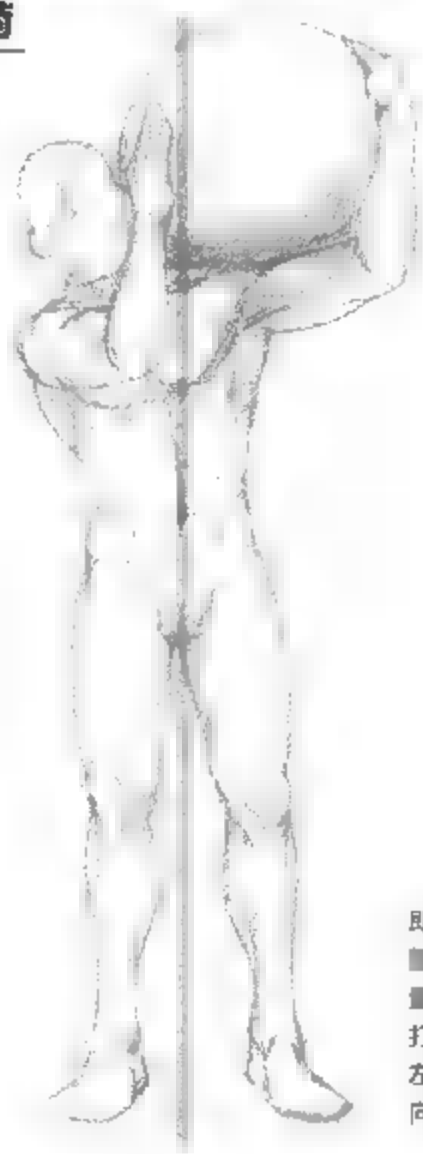
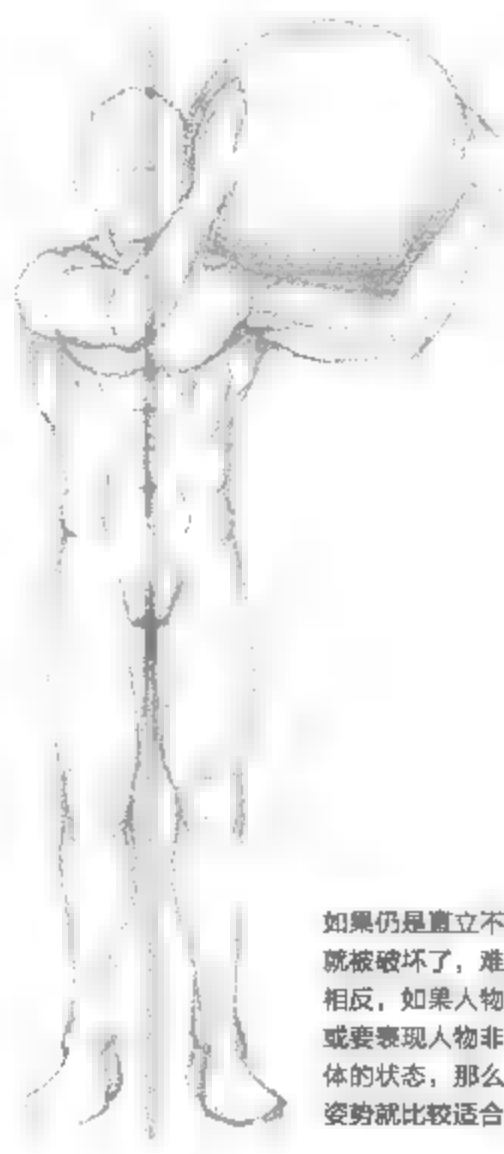
×

脚踝的位置偏离中心线后，要想保持平衡就很难了。也就是说，难以长时间保持这样的姿势了。

上身后仰的单腿站立

○

这是一种很优美地等分体重的姿势。平衡状态不会垮掉，能长时间地保持该姿势。

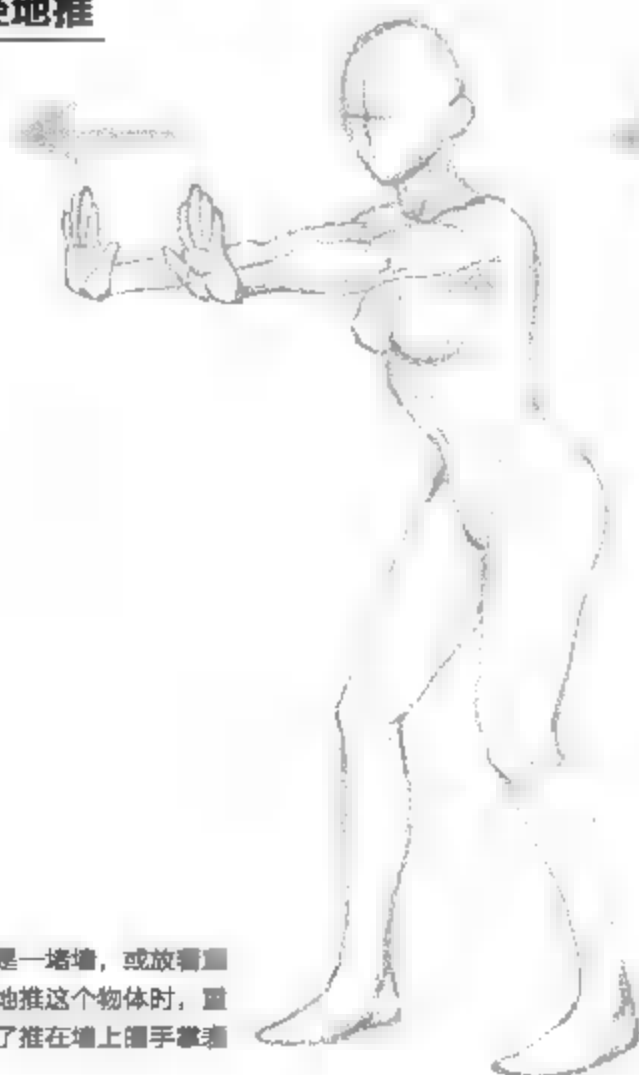
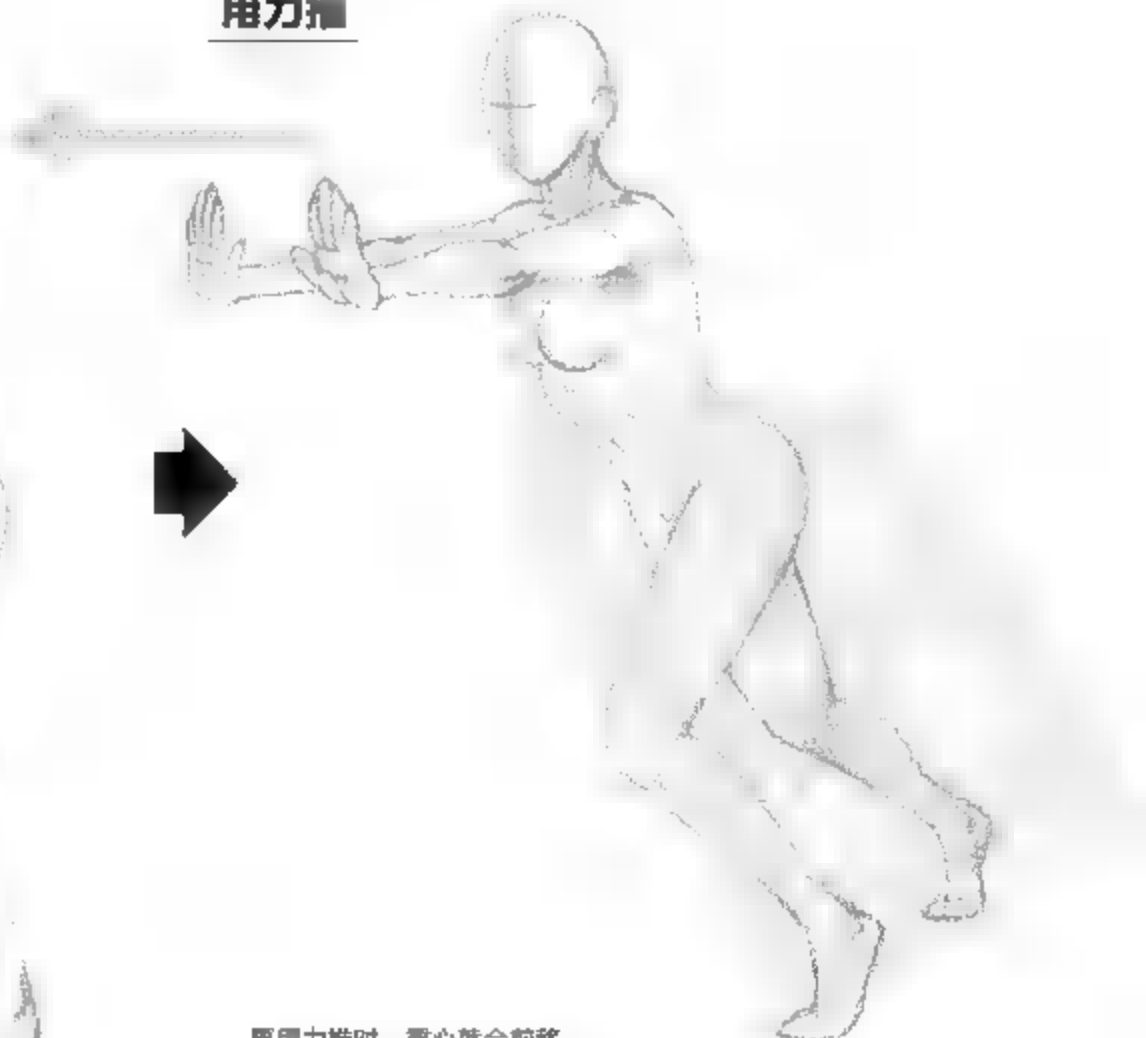
×

这是一种极限偏离了体重等分线的姿态。难以静态地、长时间地保持这样的姿势。

各种各样的姿势和平衡

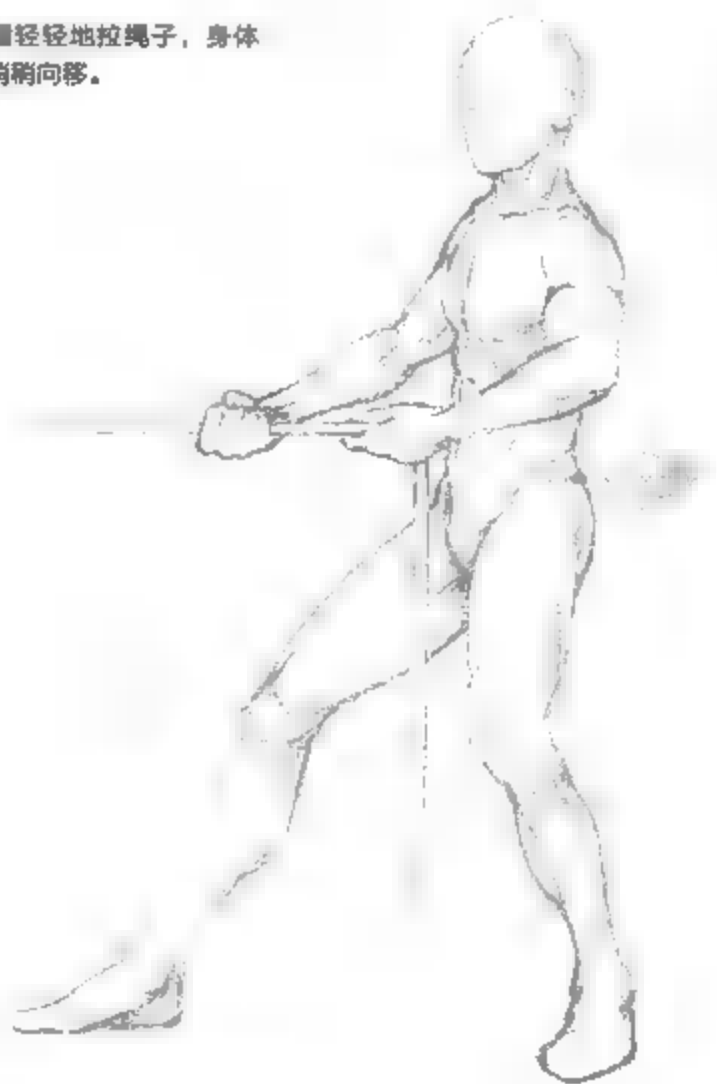
重心和负荷

即便是采取直立不动的姿势，如果身体某个部位承载着重量，那么身体的平衡也会被打破。在这种情况下，由于左肩上有负荷，重心就稍稍向右偏移了一点。

如果仍是直立不动的姿势，平衡就被破坏了，难以长时间地负重。相反，如果人物所持物体很轻，或要表现人物非常轻松地持有物体的状态，那么，绘制成这样的姿势就比较适合了。

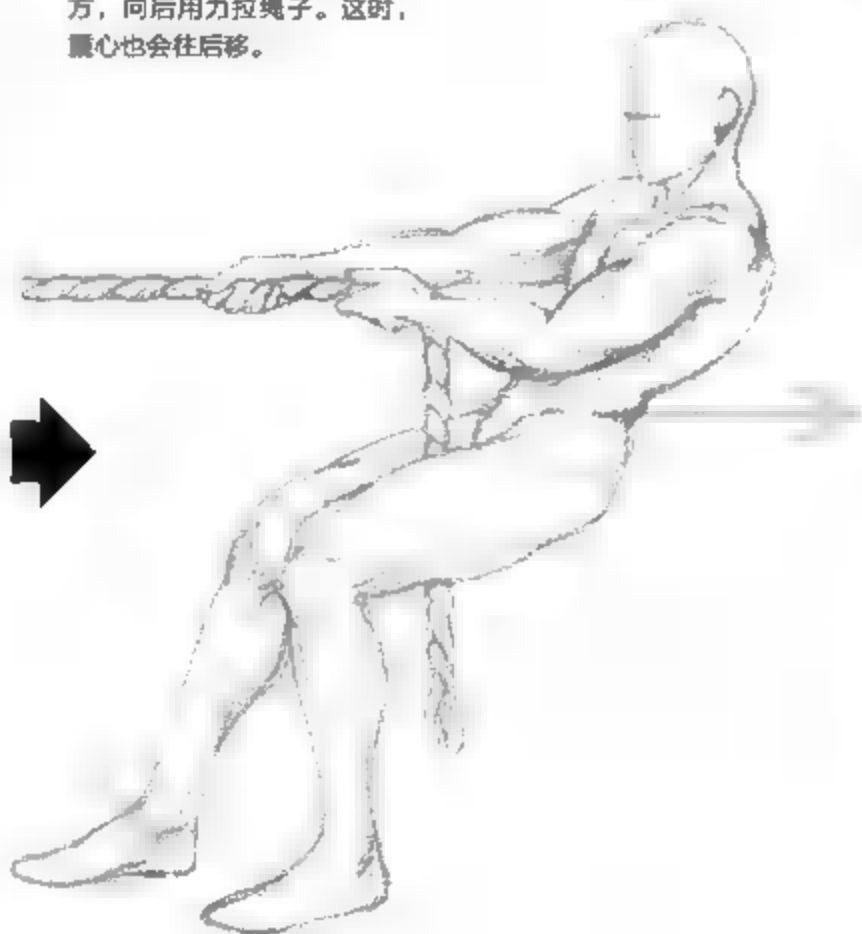
力量的作用

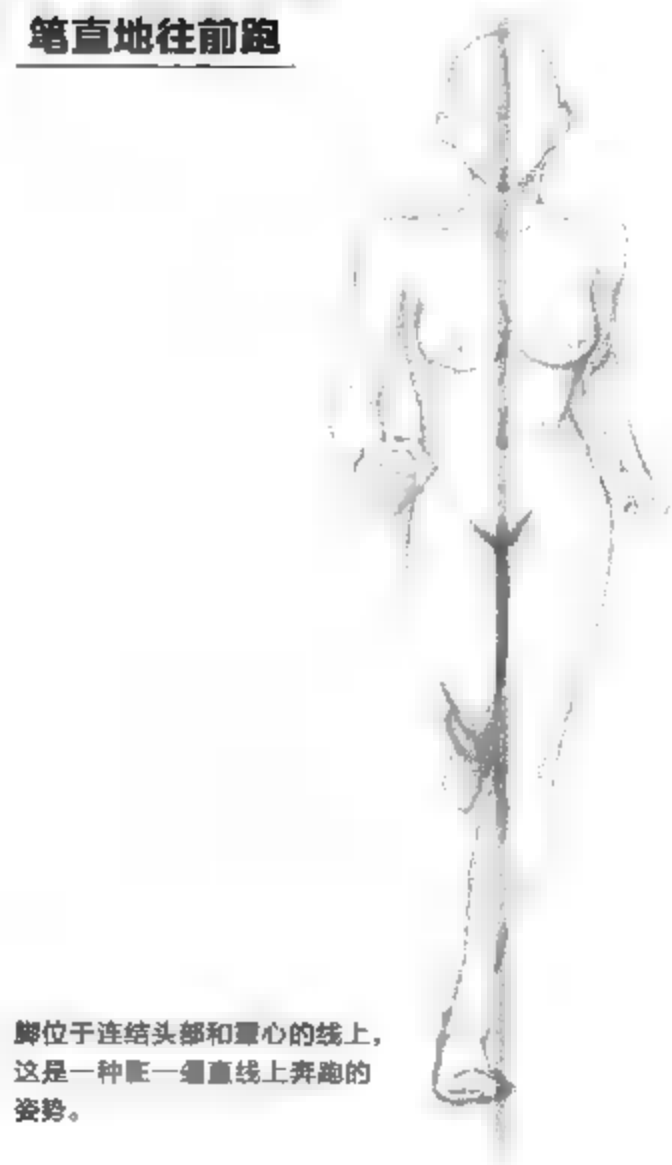
轻轻地推

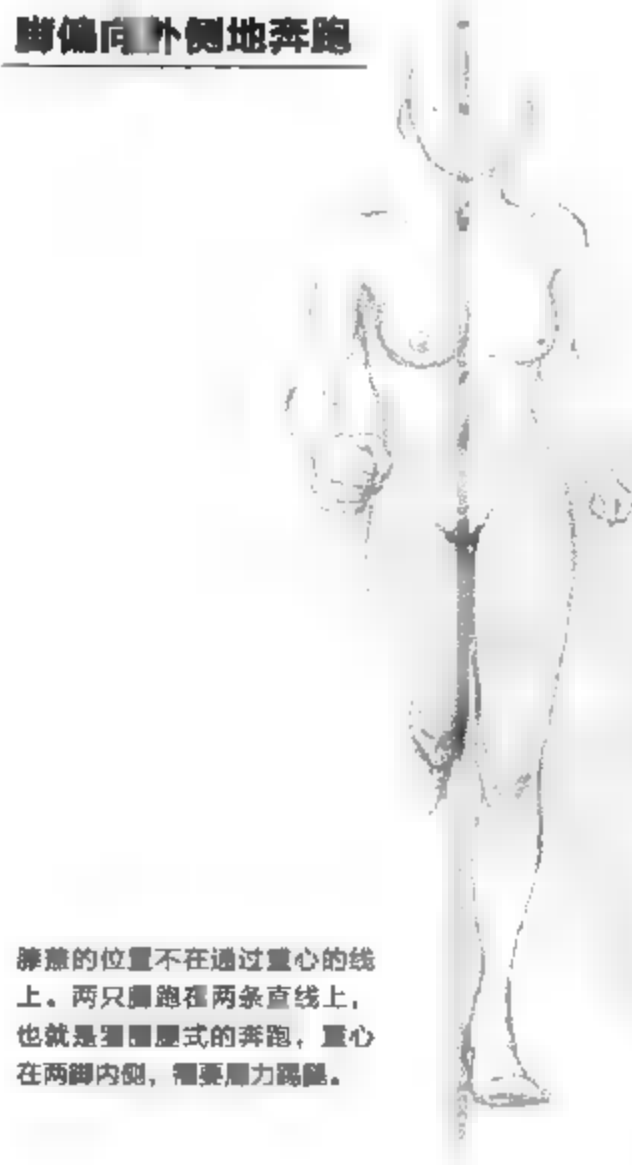
用力推

假设面前是一堵墙，或放着重物。轻轻地推这个物体时，重心就移到了推在墙上的手掌表面处了。

要用力推时，重心就会前移。

轻轻地拉

手向后轻轻地拉绳子，身体重心稍稍向后移。

用力拉

身体重心降低，体重偏向后方，向后用力拉绳子。这时，重心也会往后移。

重心的移动和应用

笔直地往前跑

脚位于连结头部和重心的线上，这是一种在一条直线上奔跑的姿势。

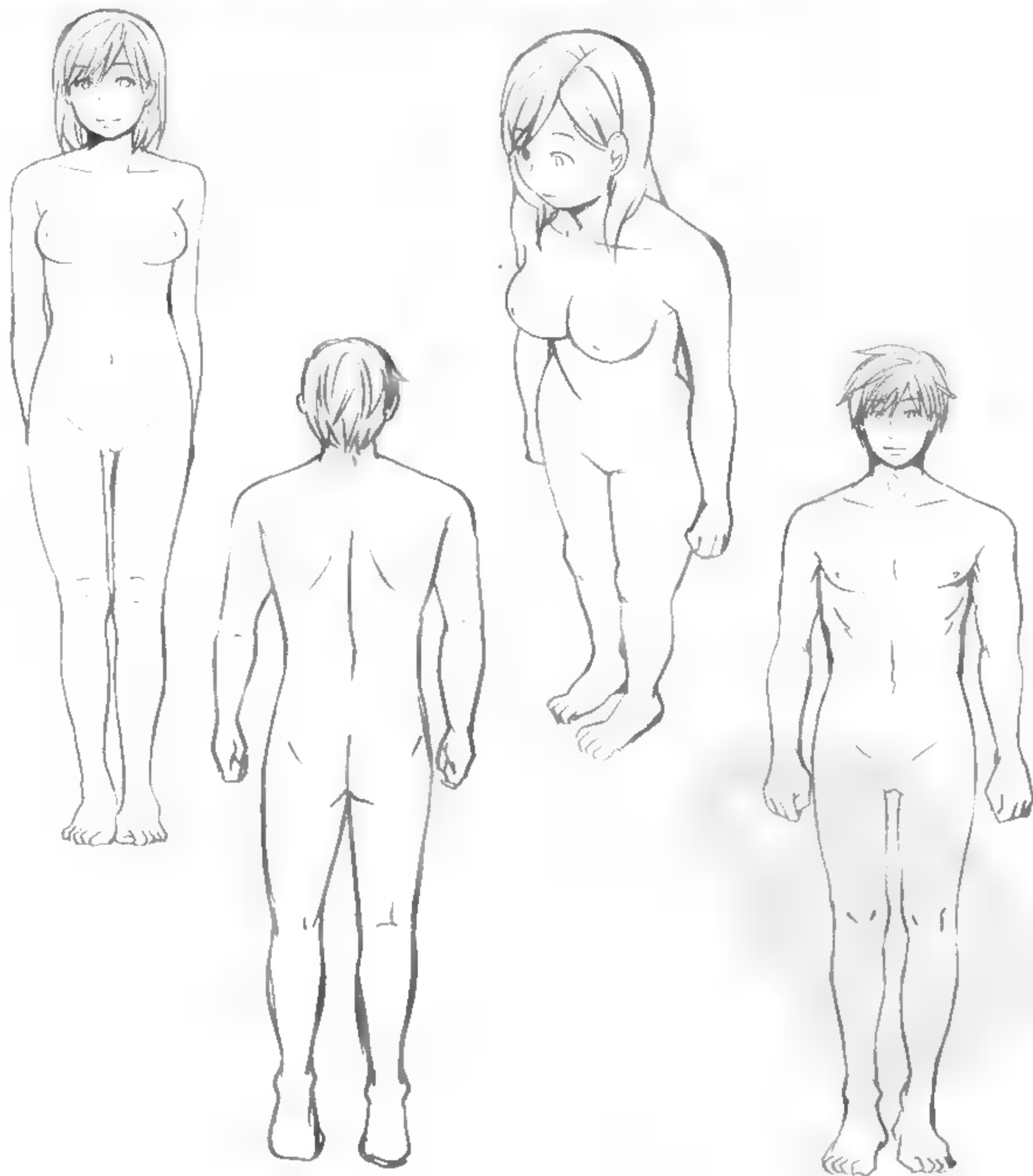
脚偏向外侧地奔跑

膝盖的位置不在通过重心的线上。两只脚跑在两条直线上，也就是罗圈腿式的奔跑，重心在两脚内侧，需要用力蹬腿。

Lesson 28 全身的动作

漫画中的人物，很多也■我们一样过■很平淡的日常生活。这一课里，我们就来学习下在日常生活中常见的“站立”、“坐着”、“行走”、“奔跑”、“躺卧”等动作的画法。

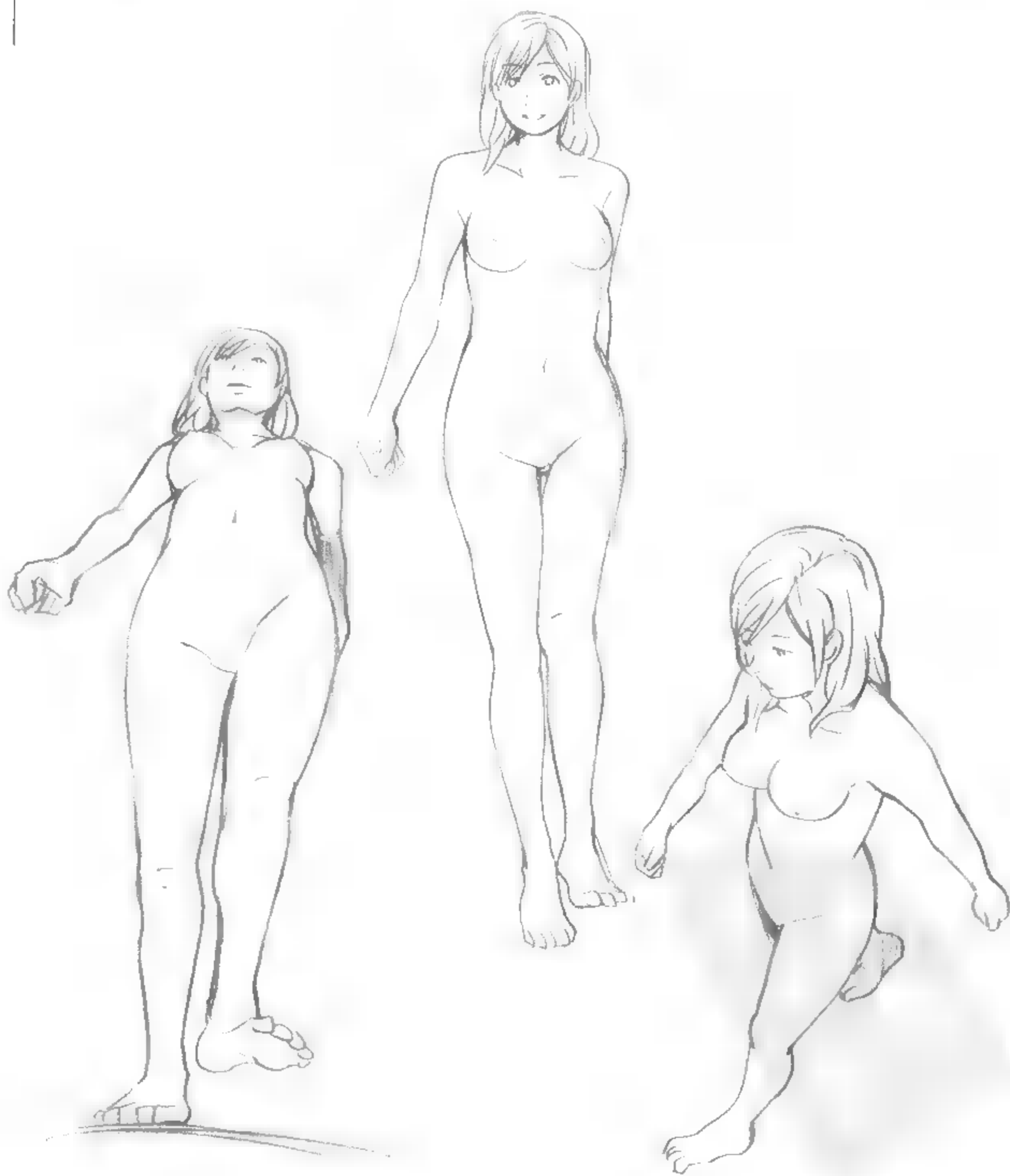
站立

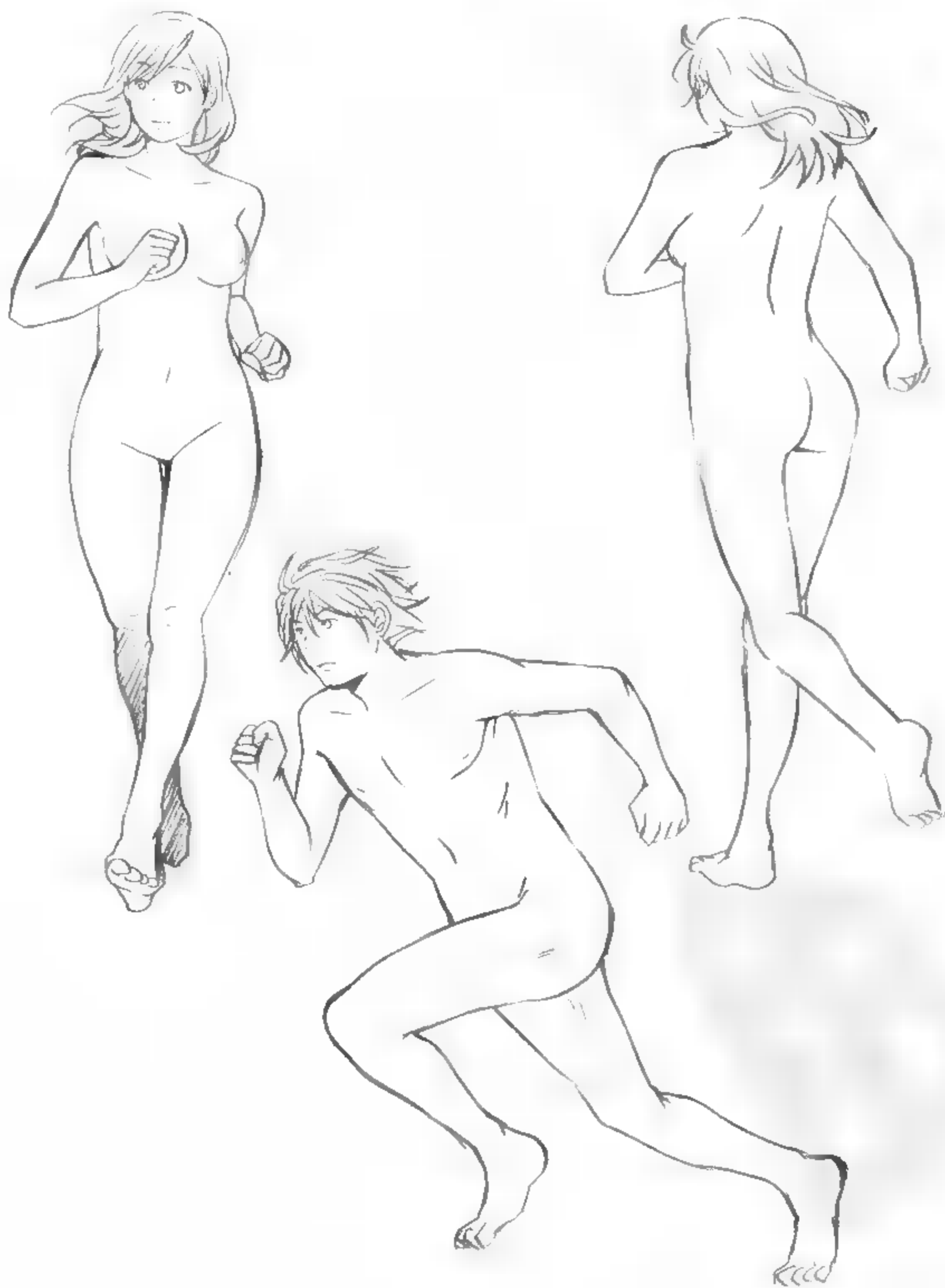
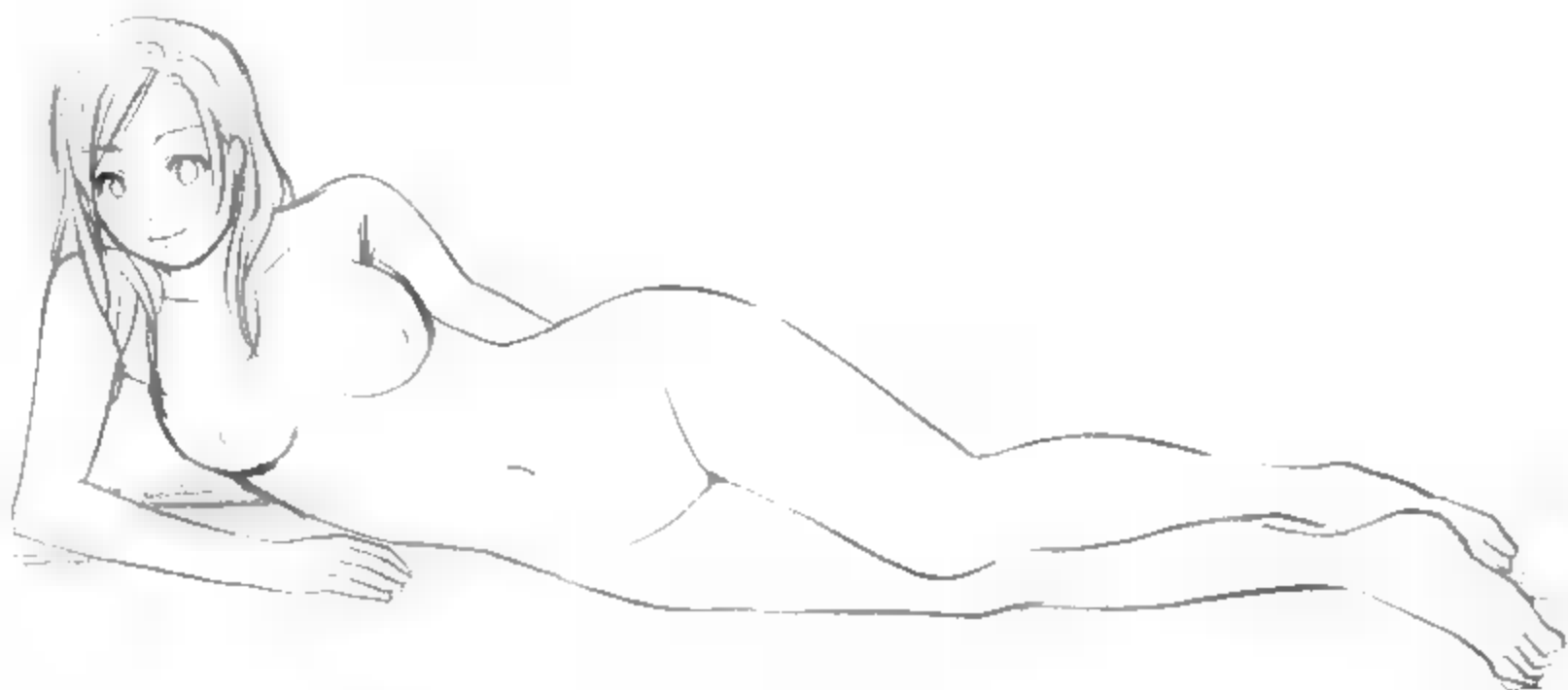
让我们再回顾一下介绍头身比随年龄变化（P32~P35）的“全身的基本画法”以及P36的“学画■身的骨骼”章节，然后一起来练习自然的站立动作吧。与此同时，也练习一下背面、俯视等各种视角下人物角色的画法。

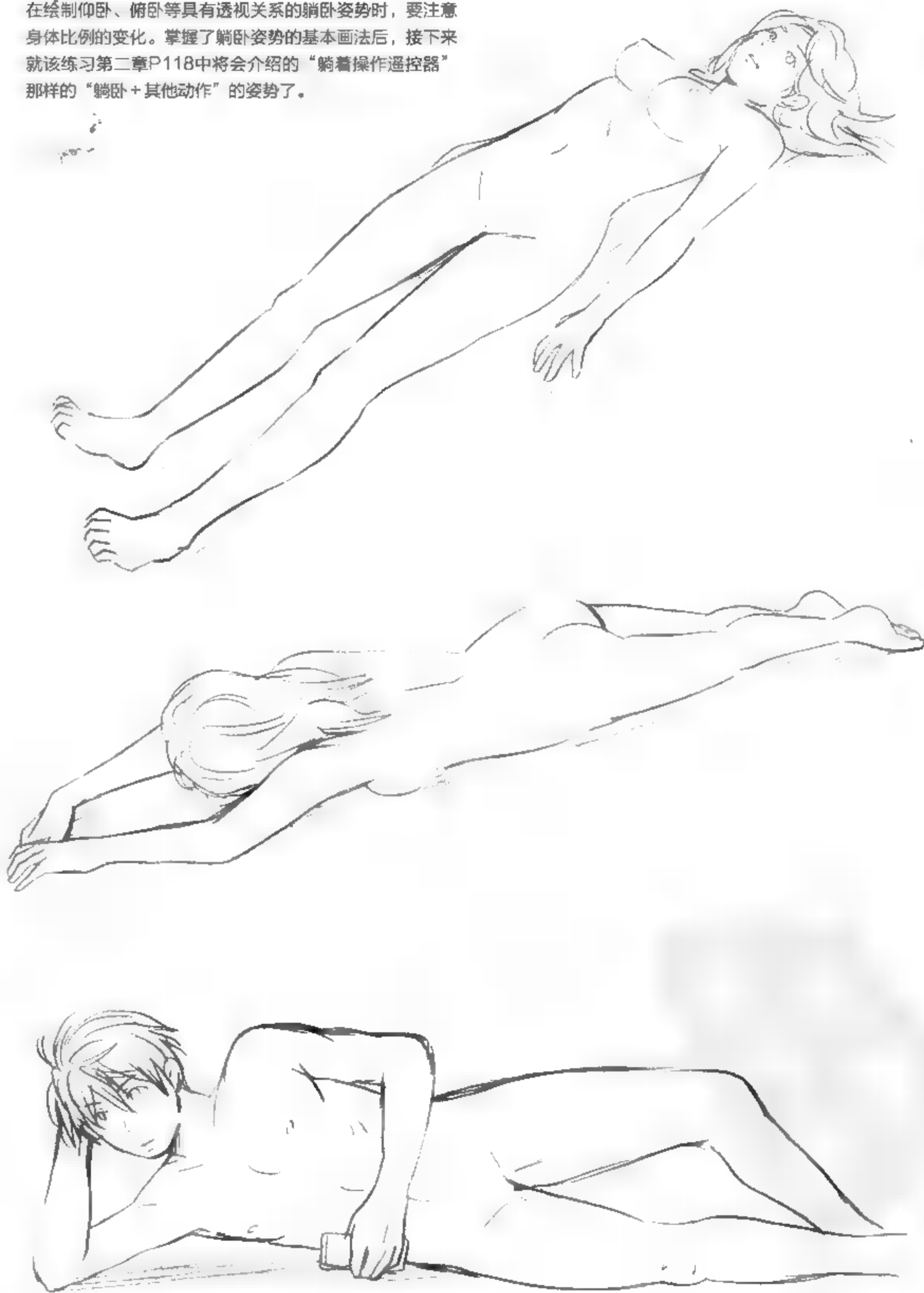
坐着

坐着状态下的人物骨骼可参考P66的“坐的动作”章节。绘制两腿交叠的坐姿时，要注意关节的朝向和动态。绘制像抱膝坐那样的弓背坐姿时，要设想出弯成圆弧状的脊柱。在透视关系明显的场合，就要注意身体的伸展情况以及乳房的形状了。

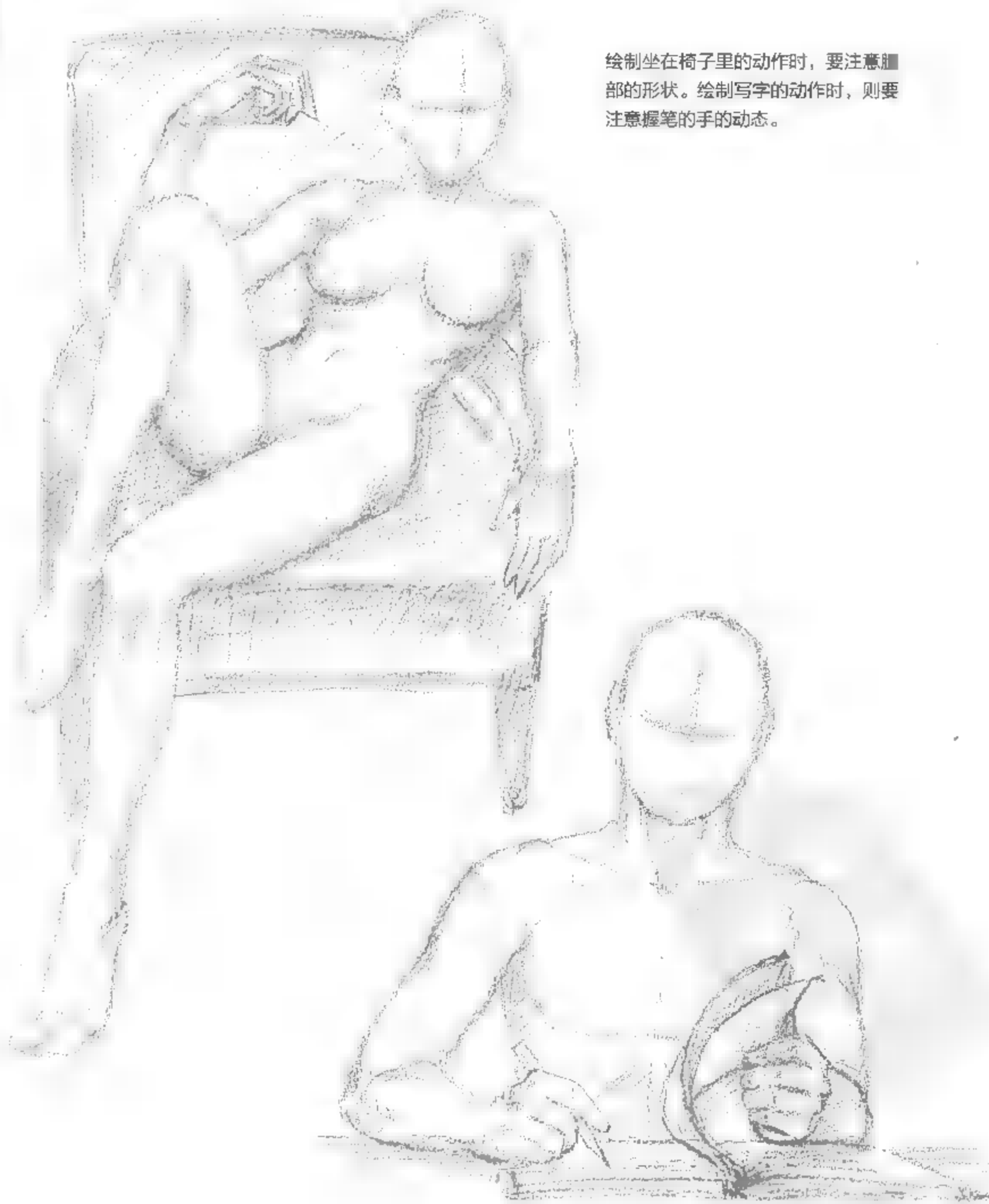
行走

这是一种身体重心经常移动的步行动作，描绘时要设想好人物的性格和年龄。不仅要练习从正面所看到的行走动作，仰视和俯视角度时的画法也要多加练习。

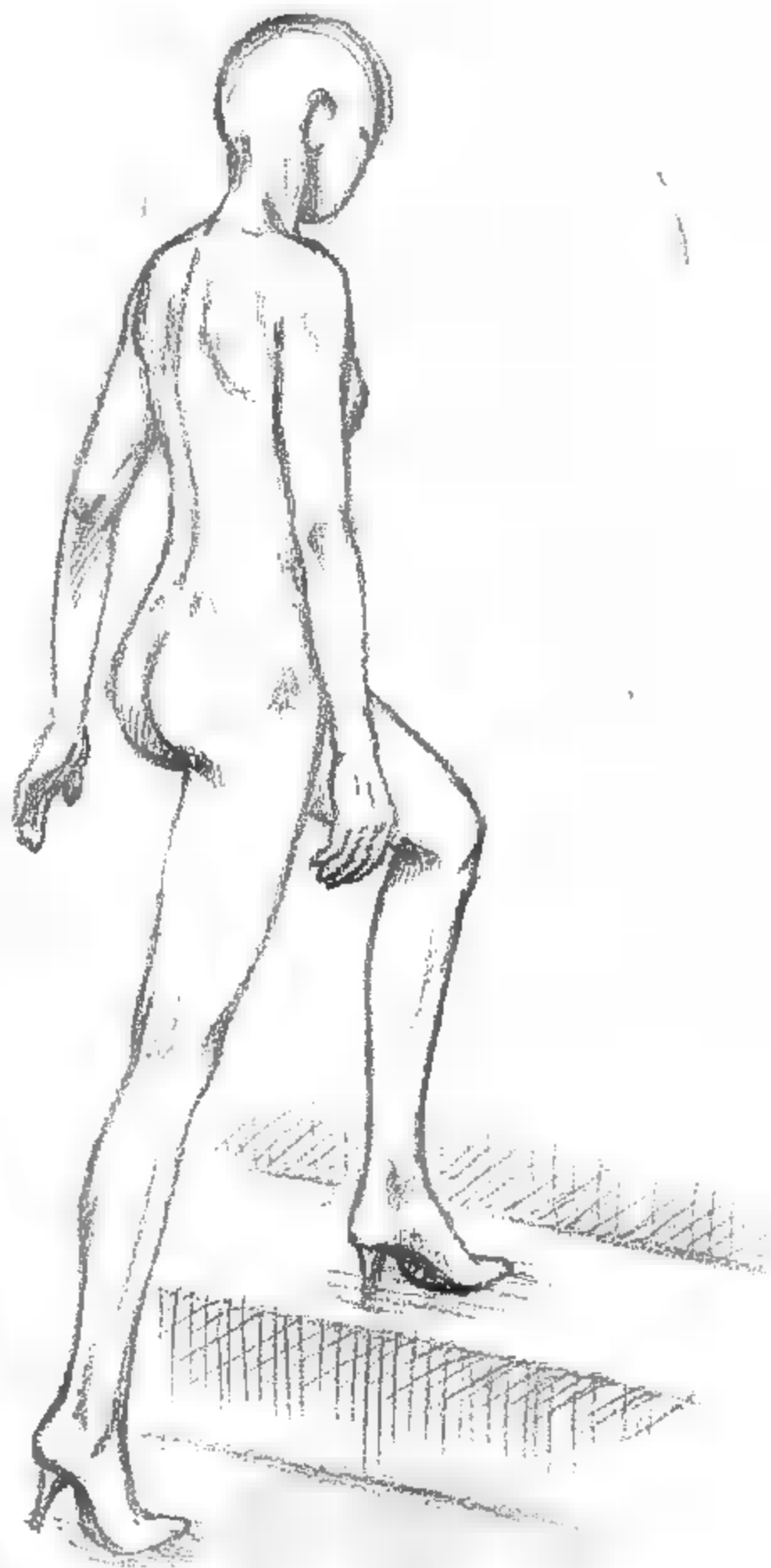
奔跑

奔跑的速度不同，其动作也会有所不同。与P74的“行走”相同，描绘时也要注意身体重心是在不断移动的。手臂、手腕的摆动以及上身的弯曲程度要符合人物的性格和运动能力。

躺卧

这是一种较难描绘的动作，但如果能以脊柱为基准的话，就比较容易绘制了。例如，肘部撑起的躺卧动作下，其脊柱也是有动态的。[illegible]此，可以先确定躯体的动态，然后再绘制身体的其他部位。

在绘制仰卧、俯卧等具有透视关系的躺卧姿势时，要注意身体比例的变化。掌握了躺卧姿势的基本画法后，接下来就该练习第二章P118中将会介绍的“躺着操作遥控器”那样的“躺卧+其他动作”的姿势了。

前面的章节我们学习到了从“脸部画法”到“人体结构”的素描的基本画法。这一课里，让我们在回顾之前介绍过的人体结构的同时，再来看一些我们身边经常能看到的各种动作吧。

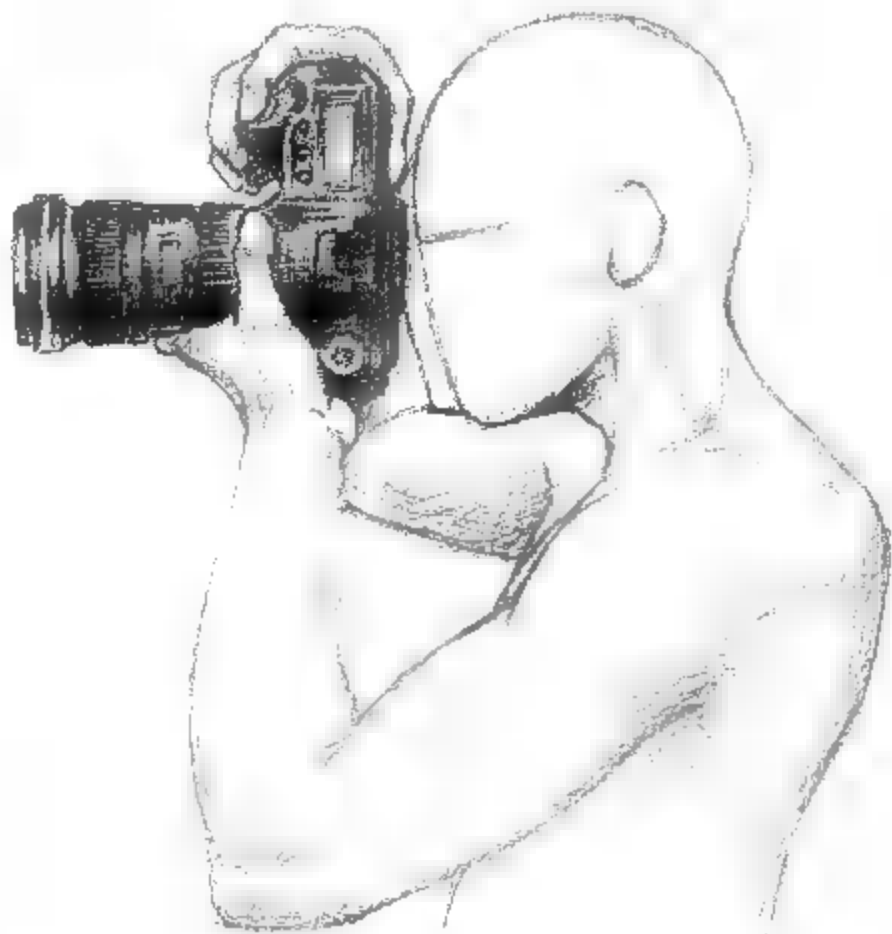
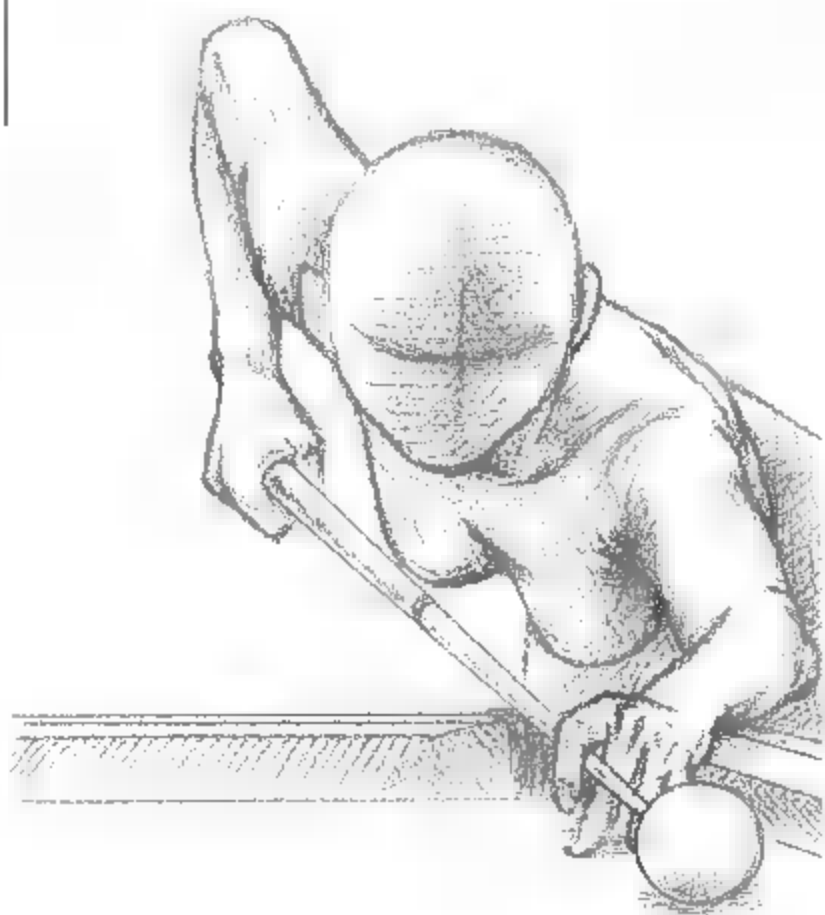
各种各样的动作①

绘制坐在椅子里的动作时，要注意腿部的形状。绘制写字的动作时，则要注意握笔的手的动态。

各种各样的动作②

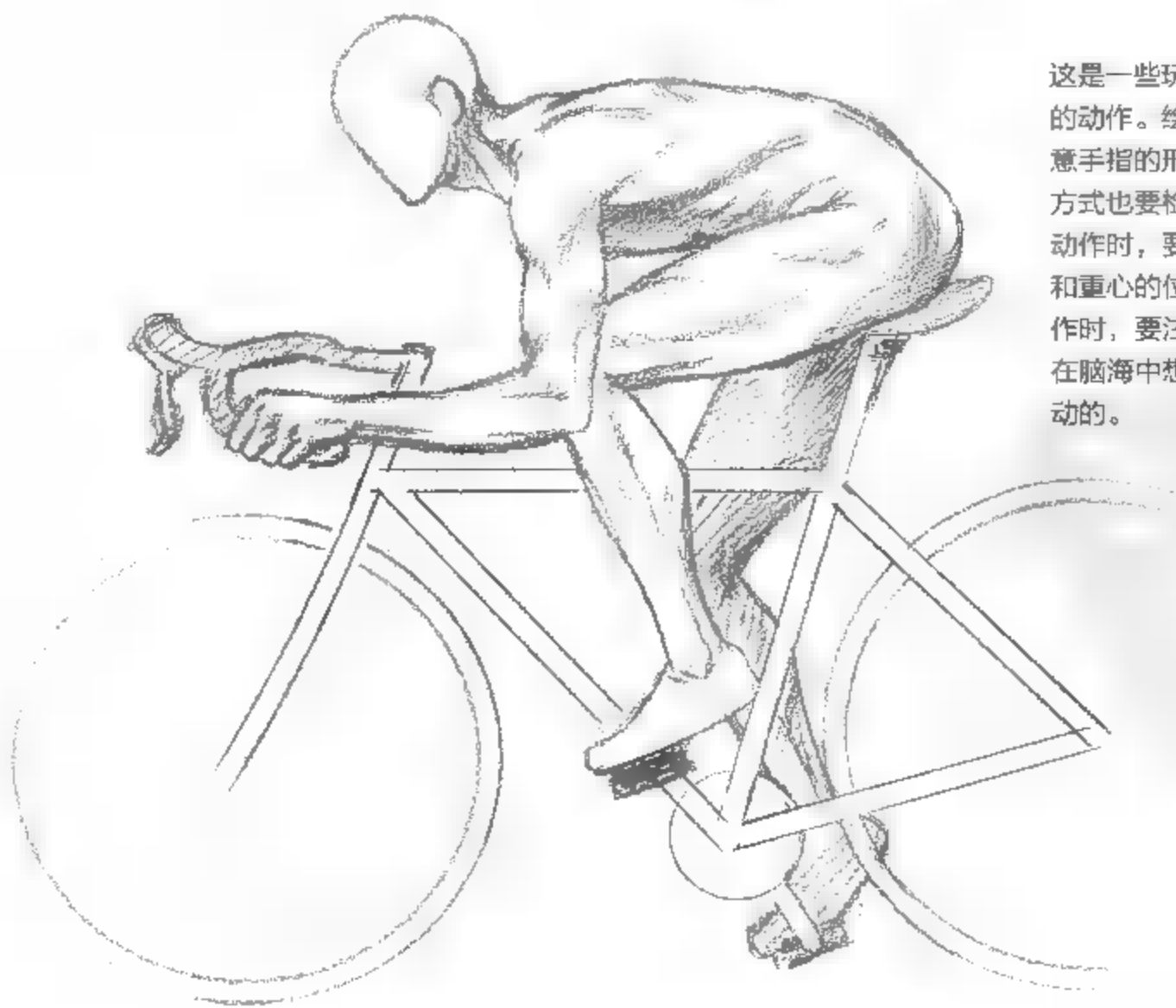
这些是我们日常生活中经常能看到的场景。绘制剃须的动作时，要注意脸部的倾斜度和握剃刀的手。绘制吃东西的动作时，可以自己先拿着筷子摆出样子，然后再参照着描绘。绘制谈笑风生的动作时，要留意上半身的弯曲和肩膀的耸起。

绘制上楼梯的动作时，要注意其姿态和平衡感。绘制穿衣服的动作时，要注意重心转移到了一条腿上。而在绘制怀抱婴儿的动作时，要注意角色头部大小的差异，可在充分观察实际生活中的抱法后再画。

各种各样的动作①

这些都是特别的动作姿势。健美运动员的肌肉轮廓线要特别加以强调。绘制弹吉他的动作时，要注意交■在一起的大腿和上半身的扭转。绘制照相的动作时，■要注意托举相机的那只手的形状。

各种各样的动作⑤

这是一些玩游戏或运动时经常能见到的动作。绘制打台球的动作时，需注意手指的形状，对角色的姿势和击球方式也要检查一下。绘制打太极拳的动作时，要充分观察身体的平衡状态和重心的位置。而绘制骑自行车的动作时，要注意上半身的弯曲程度，并在脑海中想象人物的脚是在做圆弧运动的。

Chapter 2 実践篇

照片临摹素描法~参考照片描绘漫画人物~

在第一章里，我们学习了人体的基本结构和动作。在这一章里，我们将学习到参考照片绘制原创漫画人物的“照片临摹素描法”。就让我们一起通过掌握照片上人物的特征和动作，来提高绘画水平吧。

参考照片描绘

①准备照片

首先要准备好能够用来绘制素描的照片。要尽量挑选能够看清细节的照片，可以根据自己的练习需要来选择不同动态的照片，从平时不善于描绘的角度所拍摄的照片以及带有背景的照片都是不错的练习材料。这里，我们使用封面上的“跳起的高中生”这幅照片为例来加以说明。

②画成写实素描

参考照片，把握住人物的动作和特征，绘制成较为写实的素描。本章所说的“写实素描”是指直接运用照片上人物所具有的头身以及各部分的比例，描绘出的比较写实的人物素描。描绘时，要在回顾第一章所学的人体基本结构的同时，关注人物的姿势和动态。

③变形为漫画人物

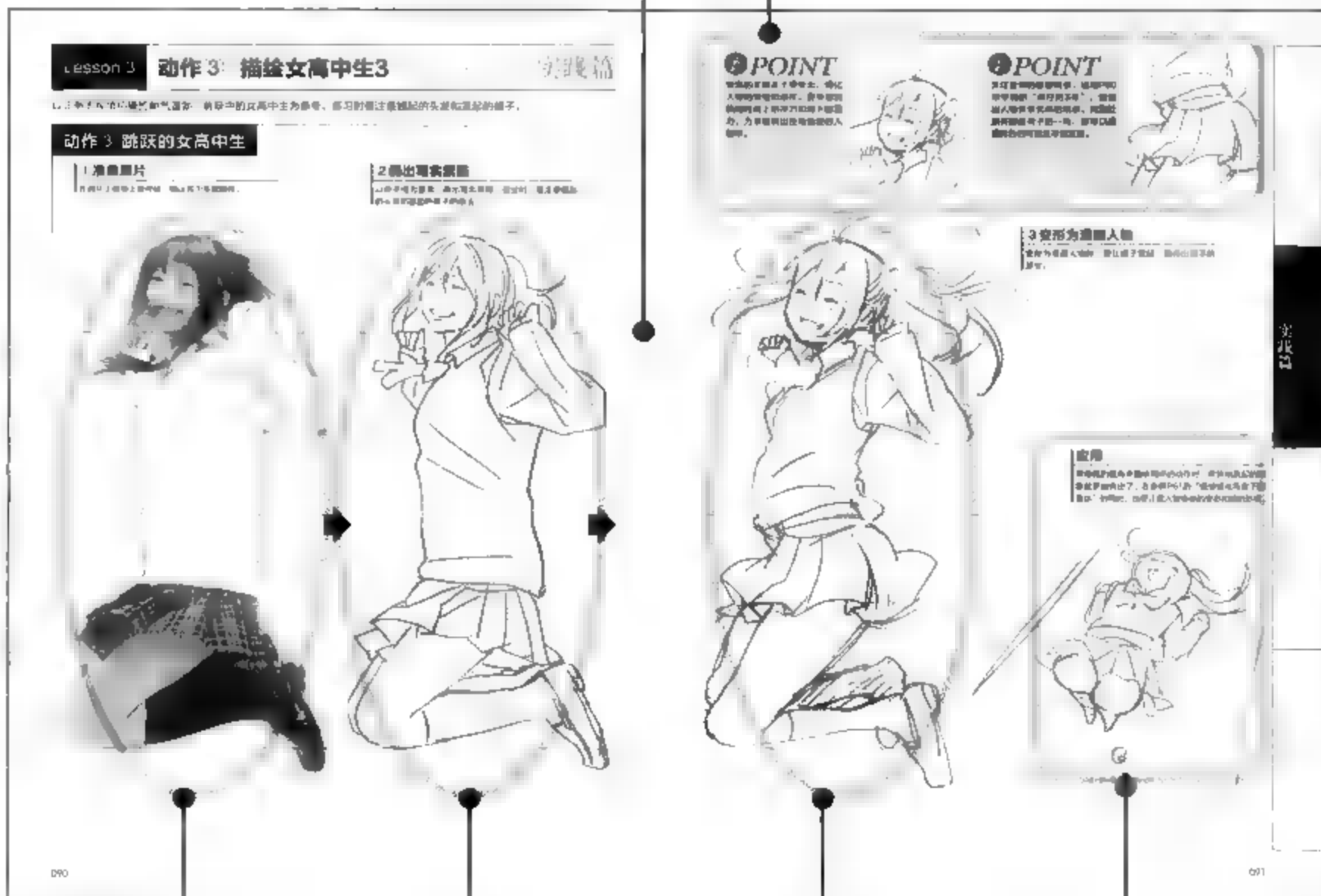
将比较写实的人物素描加以变形，绘制成在漫画中登场的角色形象。描绘时，要注意五官、头身和体型等方面的变化。在表情、发型上也要做进一步的加工，为自己的原创漫画人物的创作提供参考。

本章的使用方法

参考线

参考照片绘制人物头部、膝盖、脚踝的素描时所使用的参考线。参考线的数量和范围可根据人物姿势的不同而有所变化；为了描绘方便，自己也可以多增加几条参考线。

POINT 绘制要点

逐页介绍绘制漫画人物过程中的各项要点。检视各身体部位、表情和骨骼的特征，为素描提供帮助。

照片

绘制素描时的参考照片。女高中生、穿便服的女孩、大姐姐、特殊服装、男性、商务人士等等，参照各种各样的照片进行练习。

漫画人物

这是将写实素描加以变形后所画成的漫画人物图。脸部和体型等各方面都可以用自己的画法来练习。

写实素描

参考照片所画成的与实际人物比例相近的写实素描。在某些画面中，这样的图画完全可以作为创作漫画人物时的参考。

应用

该部分中将介绍同一动作改变视角后的画法、实际描绘漫画人物时的要点以及漫画中有效的表现方法等。

Lesson 1 动作① 描绘女高中生1

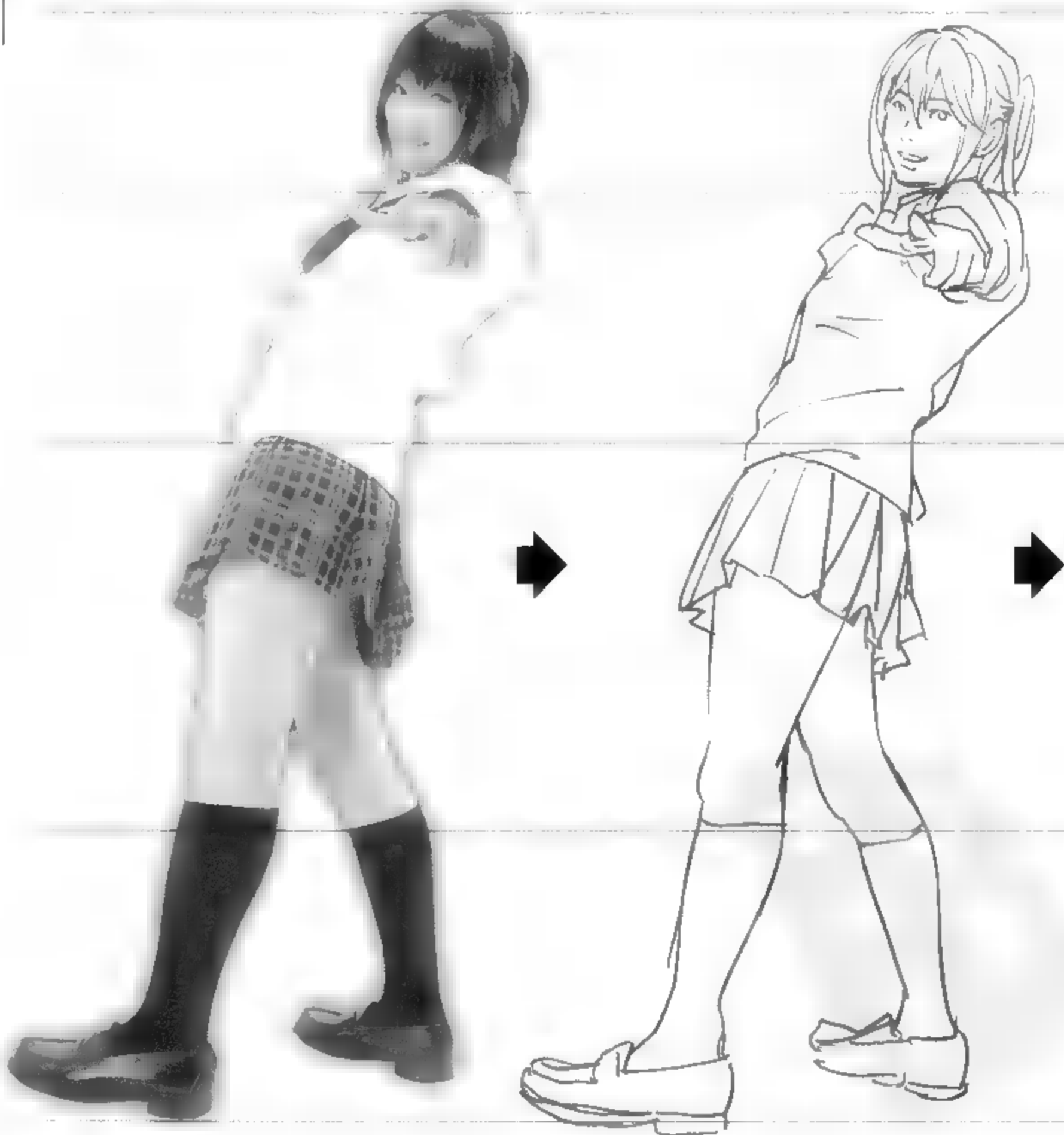
这一课里，我们将练习“转身手指正面的女高中生”，这是在漫画或动画中经常可以看到的经典造型。描绘时要注意身体的扭转趋势，并要将人物画得精神饱满。

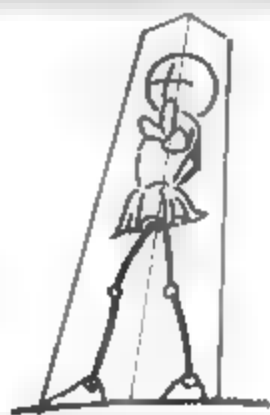
动作① 转身手指正面的女高中生

①准备照片

准备好照片，画上参考线以确定头部大小和身体各关键部位的大小。

②画出写实素描

参考照片和参考线，绘制出比较写实的人物素描。

POINT

这里所用的照片是以从下往上看的仰视视角拍摄的。从这种视角来描绘漫画人物时，像右图那样，将人物装入箱子里，就比较容易把握绘制要点了。可参考P61的“描绘仰视角度下的身体”进行绘制。

POINT

画成漫画人物时，要特别注意脸上五官的尺寸和位置。一般多将漫画中的女孩子的眼睛画得大一些，鼻子画得小一些，嘴巴画得简单一些。表情和头发的摆动可以画得稍夸张一些。

③变形为漫画人物

将②中速写实素描变形为漫画人物图后，这个练习就完成了。描绘时，要注意五官的大小以及表情和腰部的位置等要素。裙子飘起的程度和头发摆动的形状也要稍加处理。

应用

要表现出强烈的透视感时，可以用俯视的角度来绘制，将手指画粗，脸部朝下。

动作② 描绘女高中生2

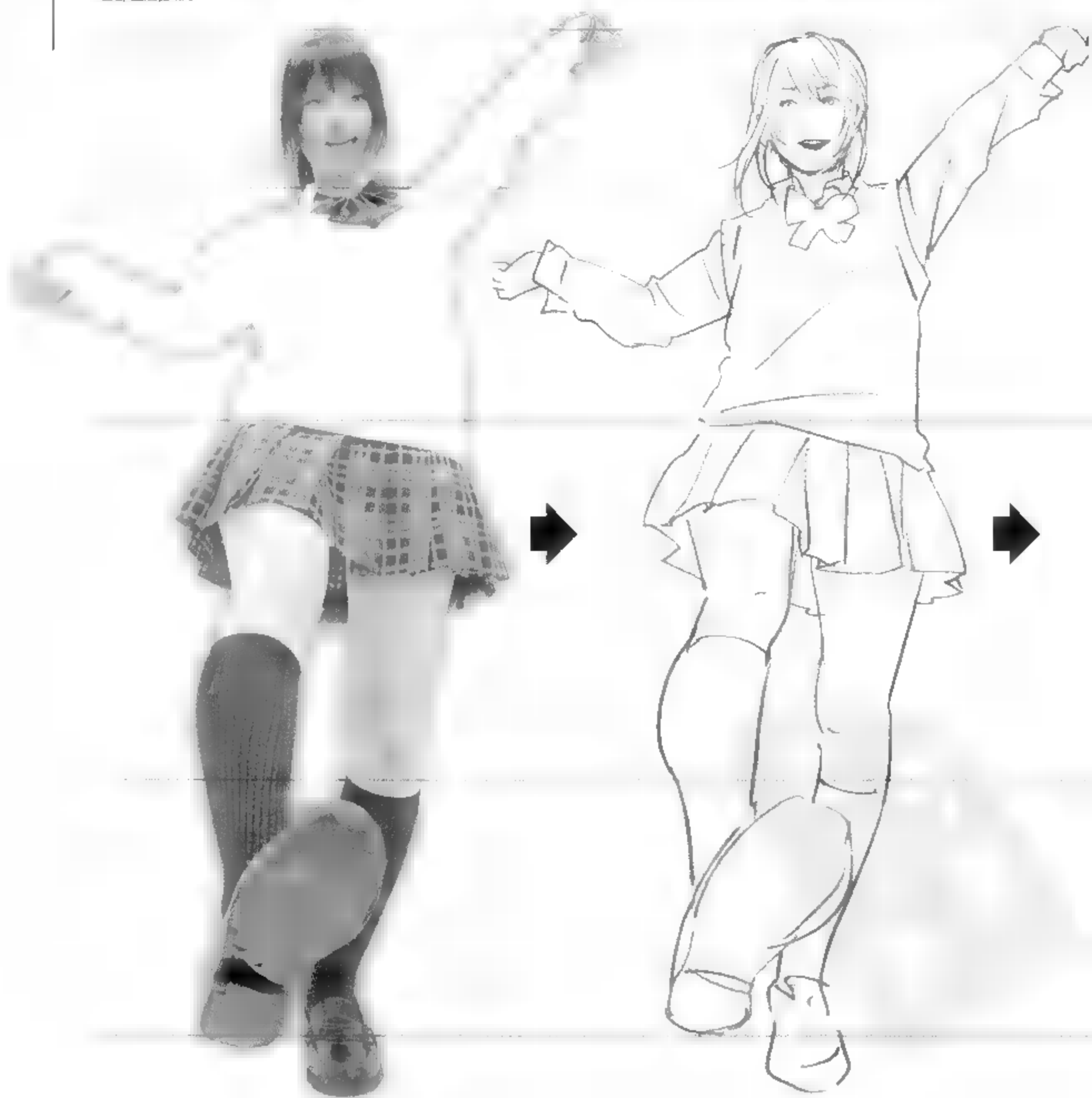
以从下往上的仰视角度拍摄的“欢快地踏步的女高中生”。参考这一照片，可以绘制出处于跳跃状态的漫画角色来。描绘时，要注意身体各部位的分布和透视感。

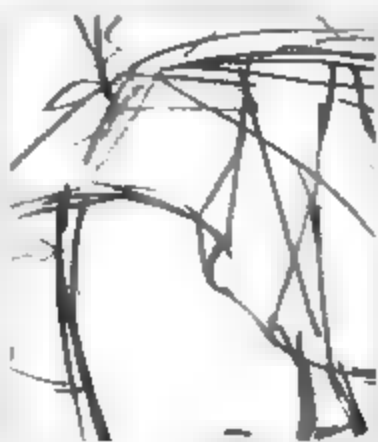
动作② 踏步的女高中生

①准备照片

准备好参考照片，画上参考线，确定身体的大小和身体各部位的分布。

②画出写实素描

参考照片1绘制出写实素描图。描绘时要注意透视。

POINT

加大裙子的跃动感后，人物将显得更精神。在绘制具有动感的裙子时，首先要设想出裙子的整体形状，然后再描绘出裙摆轻快的动感。

POINT

此图的重点就在于如何较好地绘制出人物脚部的透视感。描绘时，可以参照写实素描②将透视感画得夸张一点。

③变形为漫画人物

将写实素描变形为漫画人物，就完成了。我们可以看出，与写实素描相比，人物的头部和五官都更大了。校服的动感也加大了，这样能使其更像一个漫画人物。

应用

习惯了这样的画法后，就可以将手画得更大一些，练习一下俯视角度下的画法了。

Lesson 3 动作③ 描绘女高中生3

以正侧面视角拍摄的朝气蓬勃、跳跃中的女高中生为参考，练习时要注意翘起的头发和蓬起的裙子。

动作③ 跳跃的女高中生

①准备照片

在照片上绘制上参考线，确认各个关键部位。

②画出写实素描

以参考线为基准，画出写实素描。描绘时，请注意翘起的头发和蓬起的裙子的画法。

POINT

变形的关键在于要夸大、简化人物的表情和动作。要考虑到跳起时向上的冲力和向下的重力，力求绘制出生动活泼的人物来。

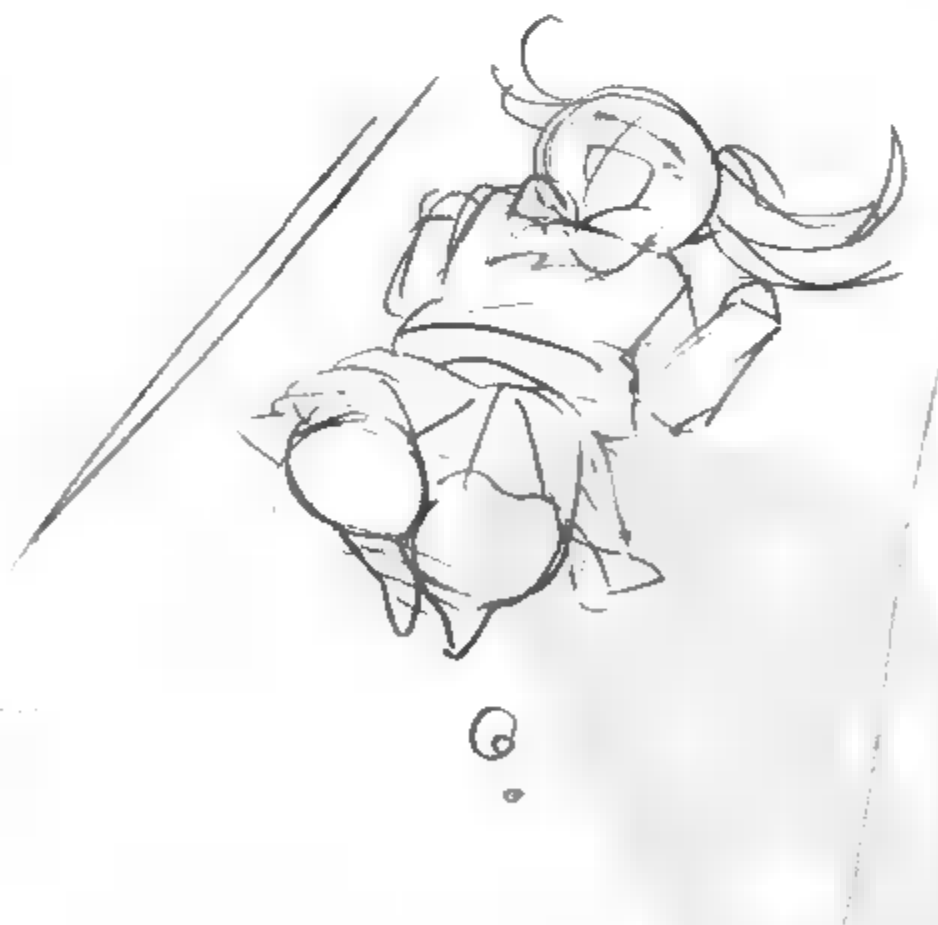
POINT

关注后仰的腰部线条。运用P60所学到的“脊柱的S形”，绘制出人物柔软优美的动态。露出肚脐并翻起裙子的一角，便可以提高角色的可爱度与活泼度。

③变形为漫画人物

变形为漫画人物时，要让裙子掀起，强调出漂浮的感觉。

应用

用仰视的视角来描绘同样的动作时，愉快地跳起的形象就更加突出了。在参照P61的“描绘俯视角度下的身体”的同时，也要注意人物身体的姿态和腿的形状。

本课中所用的参照是边走路边看包包的女高中生的照片。描绘时要注意身躯的微微扭转和对拿包的手指的表现。与此同时，对包包的大小和鼓起的程度也要加以注意。

动作④ 查看包包里的东西

①准备照片

画上用作基准的参考线，确认身体各部分和包包物体的位置。

②画出写实素描

参照参考线绘制出人物的写实素描。描绘时要注意脸部的角度和人物的视线。

POINT

生动表现人物动作的方法之一就是画好手和手指的动作。在这幅画中，捏住包包的小拇指翘起，表现出手是轻轻地搭在包包上的。在日常生活中，我们也可以多留意一下周围人的手部动作。

POINT

由于变形后的图画中线条较少，因此就可以尽可能地加大人物的动作幅度。漫画中所表现的人物的动作幅度往往都比照片或写实素描中的大，其实就是这个道理。

③变形为漫画人物

变形后变成了漫画中的角色。在脸上添加上表示红晕的线条后，表情就更生动了。

应用

如果漫画展示出人物所持包包中的东西，可采用俯视角度来绘制人物的背面图。对此，可参照P61练习过的“描绘俯视角度下的身体”的手法。在包包中放入布娃娃或其他小玩意，可以表现出人物的个性。

这是一个坐着查看手机的动作。描绘时，要注意拿电话的手、脸部的表情和坐着时腿部的形状。

动作⑤ 查看手机短信

①准备照片

在照片上画上位置参考线。

②画出写实素描

参考照片绘制出写实素描。描绘时，要注意弯折着的腿部的形状。

POINT

表示红晕的符号"///"是描绘害羞表情和可[illegible]漫画人物的万能工具。表情稍有变化时，可改用稍[illegible]的斜线，而在表现害羞或悲伤等较明显的表情变化时，则可将斜线画得长一些。

POINT

通过展开裙摆的方式来增添动感。如果绘制上直直的线条，可表现出裙子较硬的材质感。相反，如果添加上较多的曲线，则可表现出裙子是用通风都吹得动的柔软面料做成的。而在本图中用手压住裙子的情况下，在描绘时就要注意裙子的褶皱了。

③变形为漫画人物

变形为漫画人物。拿着手机的手的形状比较复杂，要多加练习。同时，在脸部的倾斜程度和头发的姿态上多费些力气，绘制出自己的原创漫画人物吧。

应用

要描绘出角色比较紧张地看某些东西的样子时，可像下面这幅图这样：双肩耸起，收紧双腿。相反，要表现失望的样子时，可使人物的眉毛呈八字形，双肩呈垂落状。

动作⑥　描绘女高中生6

这一课将描绘雨停后打着伞的女高中生仰望天空的场景。描绘时要注意上扬的脸部的角度和腿部的动作。出人意料的是，伞的形状比较难画，要注意伞的大小和纵深感。

动作⑥ 打伞

①准备照片

在准备好的照片上画上位置参考线。

②画出写实素描

参照位置参考线画出写实素描，注意脸部的角度和伞的形状。

POINT

画伞时最需要注意的是遮住身体的伞布和伞骨的状态。可以先绘制出中心处的手柄，然后以此为基准来画伞骨。接着，在伞面和伞骨之间，画出表示伞布的舒展的曲线。伞面形状是很容易画歪的，要多加练习。对于透明的尼龙伞和遮阳伞等种类、材质不同的伞的画法，也要多下功夫练习。

POINT

正如在P41所学到的那样，由于女性的髋骨较大，女性腿部的形状比起男性来，更像是X形。在本图中，由于两腿内扣，腿部的X形也就更明显了。这也是表现内向型人物，或给人以可爱印象的方法之一。

③变形为漫画人物

变形为漫画人物时，调低脸部的角度，并使人物的视线朝下，就会给人以不看天空而是看别的东西的感觉了。

应用

绘制漫画人物时，要注意人物的视线。如下图所示，如果以斜上方的俯视角度来绘制的话，就成了视线越过对方的构图了。同时，从伞下稍稍露出头来的样子，也使人物显得更加可爱。

动作⑦ 女孩子的画法1

本课将介绍面向读者挥手的女孩全身图的画法，要注意从照片演变成漫画角色的过程中的表情和体型的变化。

动作⑦ 笑脸挥手

①准备照片

在准备好的照片上画上位置参考线。

②画出写实素描

对照着照片绘制成写实素描。将欢快的表情漫画化时，可将眼睛绘制成微微闭合的状态。

POINT

描绘创作出的漫画人物时，可将眼部画得比写实素描更大些，脸颊鼓起的位置和眼睛的高度也可以再降低些。同时，可将头发画得量感更足一些，头部也可以更大一些。而将眼睛以上的额头部分画得开阔一些后，会给人以稚气尚存的可爱印象。

POINT

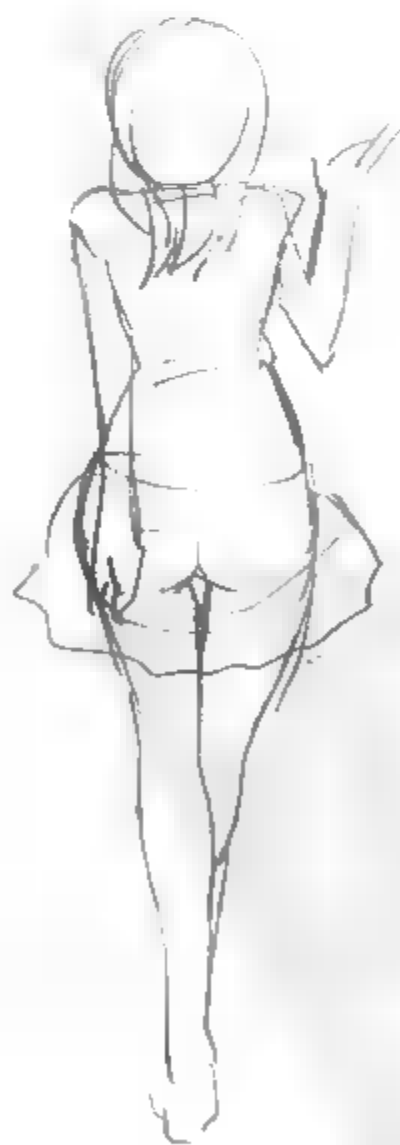
漫画人物身体各部位可画得比真实人体更明显、突出一些。同时，在绘制漫画人物的服装时，可画得比照片和写实素描更能显露身体曲线一些。

③变形为漫画人物

变形为漫画人物时，改变一下脚的朝向，就能将人物改变成朝着读者走来的模样了。

应用

女性腰身收缩部位的位置要比男性高一些。绘制漫画人物时，将腰部收缩的位置画得比实际更高一些，同时将臀部画得更丰满圆润一些的话，就更能彰显女性魅力了。

动作⑧ 女孩子的画法2

这一课将以看手表确认时间的照片为参照进行描绘。描绘时要注意上半身的姿势和看手表时脸部的倾斜度。练好了低头俯视时的表情，就可以将其运用到漫画的各个场景中去了。

动作⑧ 看手表

①准备照片

在准备好的照片上画上参考线。

②画出写实素描

参照参考线画出写实素描，注意对低头看手表时的视线进行把握。

人体的各个部位，可以说小到每一根手指，都能做出独特而细致的动作。看表时翻转的手腕以及轻轻搭在手腕上的另一只手的姿态等，着力画好这些动作的细节后，人物也就显得活灵活现了。

POINT

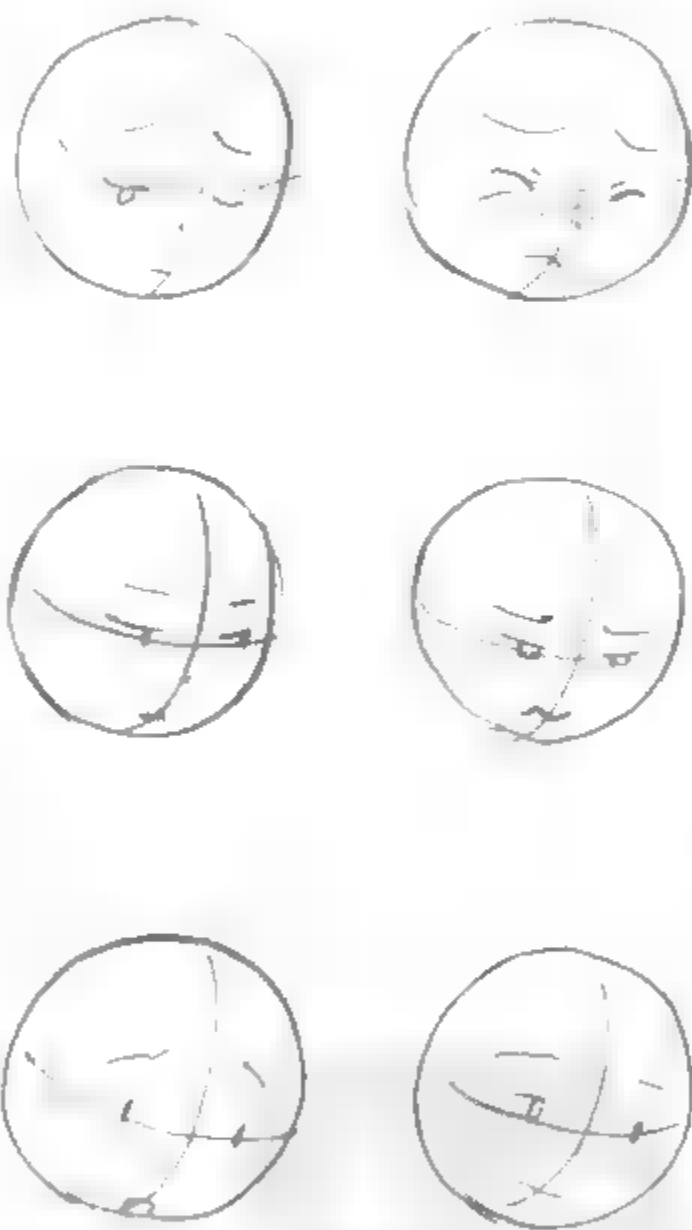
漫画中所描绘的人物造型像模特儿那样挺胸直背的居多。因此，这里我们也要以这样的人物造型为基础来描绘。

③变形为漫画人物

变形为漫画人物时，要把肩膀、手臂画得比写实表现得纤弱些。

应用

低头俯视的脸部在不同情况下也会产生各种不同的表情。请参考下图，描绘出喜、怒、哀、乐等各种表情的脸部。

Lesson 9 动作⑨ 女孩子的画法3

照片中是一个女孩将头发从脖颈处撩起、轻轻抛出的场景。描绘时要注意表现出头发松软的感觉和女孩撩起头发的手的形状。

动作⑨ 撩起头发

①准备照片

在准备好的照片上画上参考线。

②画出写实素描

照着照片绘制成写实素描，注意画出俯视的视角。

给画面中较近的东西以强烈的透视感后，就能强化距离感。如本图这样绘制出手臂的透视感时，就要注意关节部分的形状和大小。

描绘松软的头发时，首先要想好头发的走向和动态，而发尖则要用细线绘制出不同的动态来。头发的绘制是比较难的。因此，请大家参考各种各样的照片来反复练习。

③变[illegible]为漫画人[illegible]

[illegible]写实素描变形为漫画人物，要注意表现人物的视线和表情。

应用

在凸显随风飘扬的长发的时候，也可以从侧面的视角来描绘。

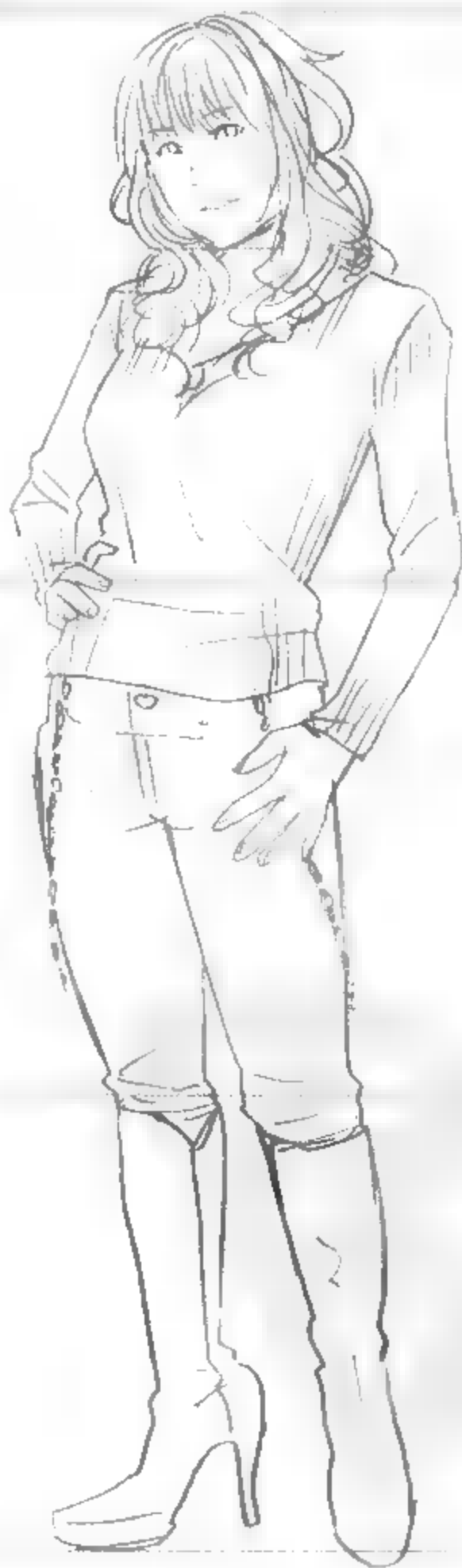
从本课起，我们将开始练习御姐式人物的画法。描绘时要注意服装的材质、发型以及化妆等方面的画法。

动作⑩ 正面站立的御姐式人物

①准备照片

在照片上画上参考线。

②画出写实素描

参考照片绘制成写实素描，注意服装上的[illegible]部位形状。

POINT

针织类的服装要用柔和的线条来描绘。从照片上可以看出毛衣的纵向编织线条，但这些线条没必要全部画进去。描绘褶皱时，可在肘部、腰部绘制上一些大致的线条。

POINT

一般认为，与具有特定动作的手一样，没做动作的手也是很难画的。本图中贴在身体一侧的手就属于这种情况，既不能画得太直，也不能画得太弯曲。

③变形为漫画人物

将写实素描中的人物变形为漫画角色，描绘时要注意人物的姿势和女性的特点。

应用

描绘挺胸站立的人物时，下颚可往下再收一点。这样脸部线条比较流畅，脖颈也给人以挺拔的感觉。

本课中，我们就来练习一下打电话的人物素描。这是一种平淡无奇的动作，但对于人物的视线、表情、姿势等平时不怎么注意的动态，描绘时要特别用心。

动作⑪ 打电话

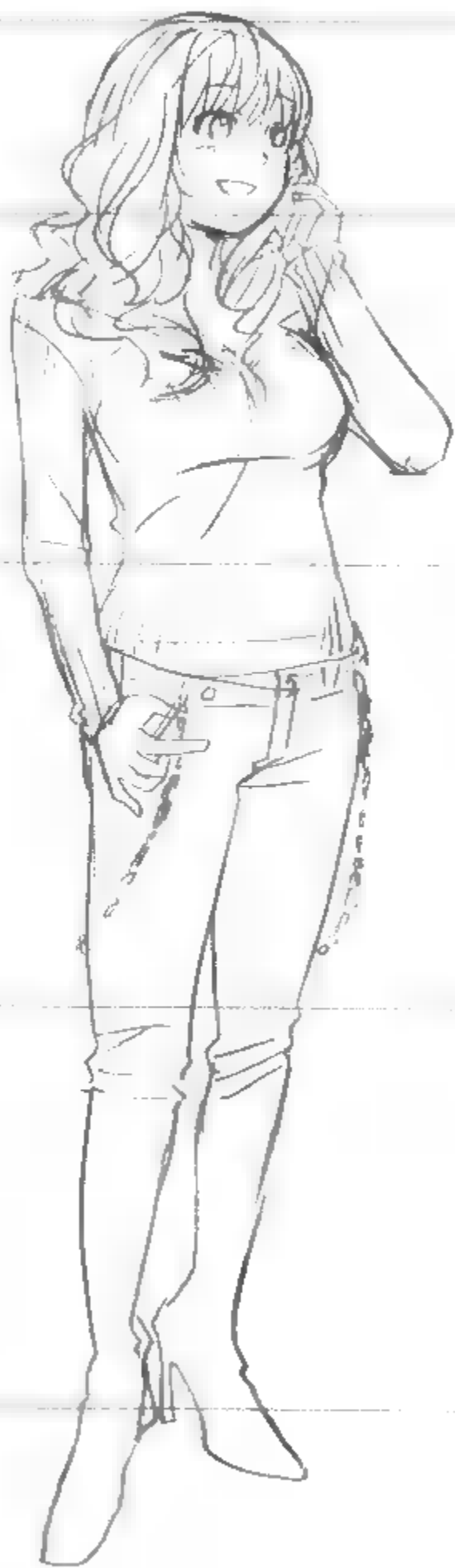
①准备照片

在准备好的照片上画上参考线。

②画出写实素描

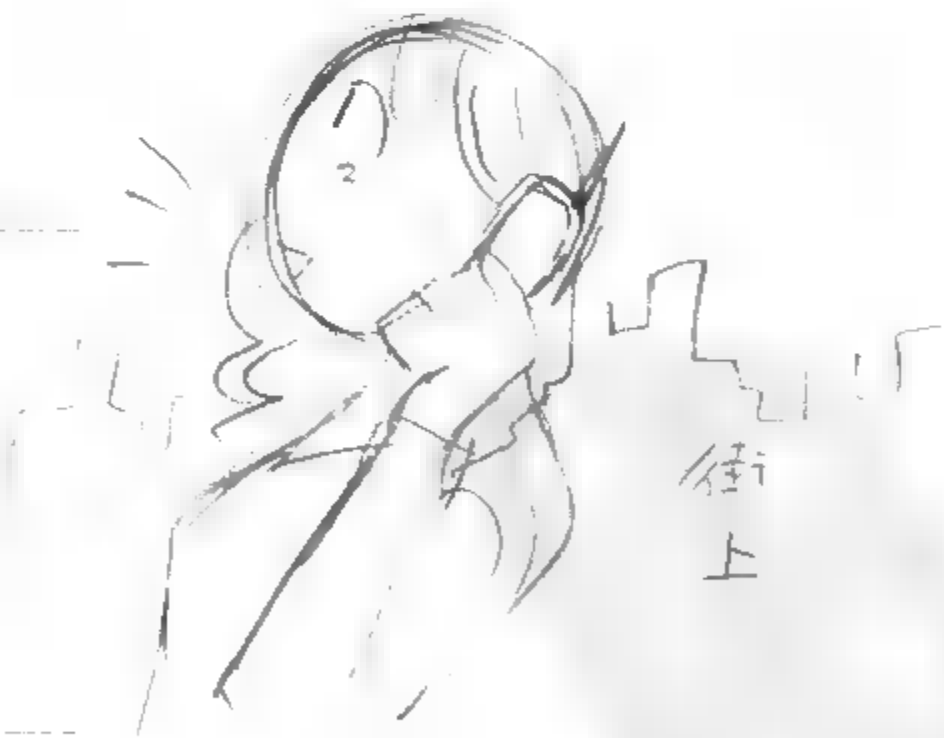
参考照片画成写实素描，描绘时要充分注意人物的表情和头发的姿态。

经过变形而画成的漫画人物的体态，要比实际的人体凹凸感更明显。胸部、腰部等可展现身材的部位要画得曲线分明。

描绘具有复杂动态的头发时，要想象出其质感和浓密程度，可以先绘制出大致的发束，然后再加上波浪或卷曲等细微的动态。

③变形为漫画人物

将写实素描中的人物变形为漫画角色，再变一下表情就可演绎出通话的情景了。

应用

描绘在街上接听电话的时候，采用侧面的视角并添加上高楼的背景后，便可展现出“在外面打电话”的场景了。

练习一下行走中的女孩的画法。人物行走时的姿势也是随着鞋跟的高度、所行走的道路的种类等各种状态的不同而有所变化的。练习时要注意服装和背景的关系。

动作⑫ 行走

①准备照片

在照片上画上[illegible]参考线。

②画出写实素描

参考照片画出写实素描，注意正中线的形态。

POINT

描绘贴身服装时，要注意褶皱的画法。由于■和身体曲线相协调，■而不要添加过多的线条。在经常处于动态的肘部等部位，只要轻轻地画上一点就可以了。

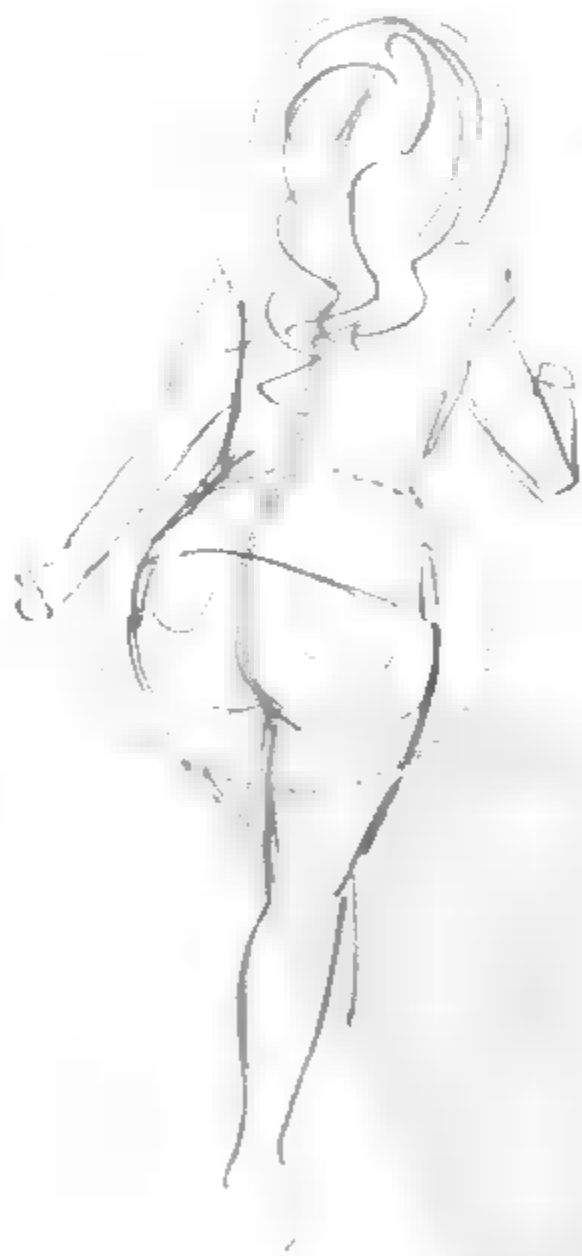
POINT

牛仔布质地较硬，没必要像毛衣那样画上多根■示褶皱的线条。由于女性所穿的牛仔■以紧身型居多，所以腿部的线条必须切实地画出来。

③变形为漫画人物

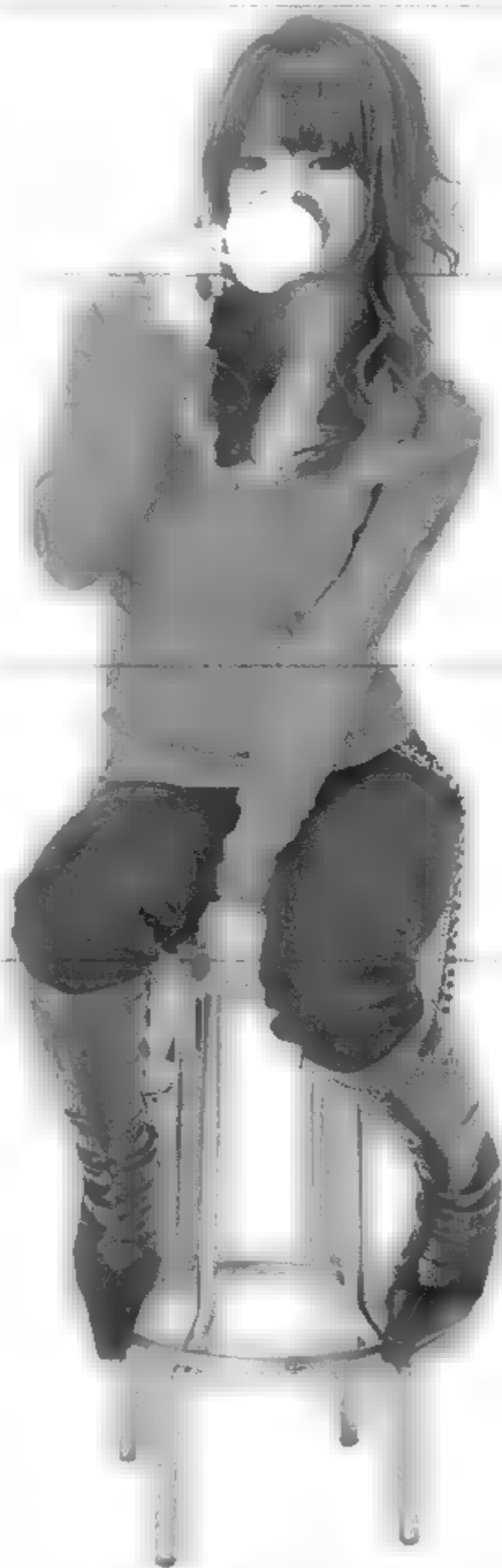
■写实素描中的人物变形为漫画人物。画上轻松愉快的表情后，行走的步伐也显得轻松了。

应用

动态人物■背影是非常难画的。但是，■■好了通过人体中心的脊■的走向和臀部突出的要点后，就比较容易掌握了。如下■所示，要将脊柱的形状想象成"く"字型，而其转折处正是在腰部。

本课介绍的是坐着喝咖啡的女孩的画法。描绘时要注意人物坐在椅子上的姿势、身体后仰的姿态以及注视着咖啡杯时的表情。

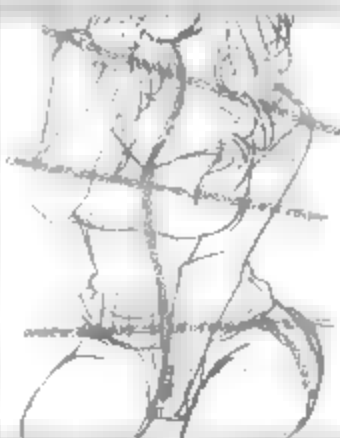
动作⑬ 喝咖啡

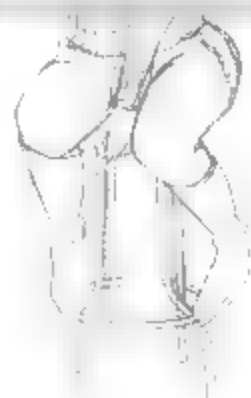
①准备照片

在准备好的照片上画上参考线。

②画出写实素描

参考照片画成写实素描，注意人物坐着时腰部的画法。

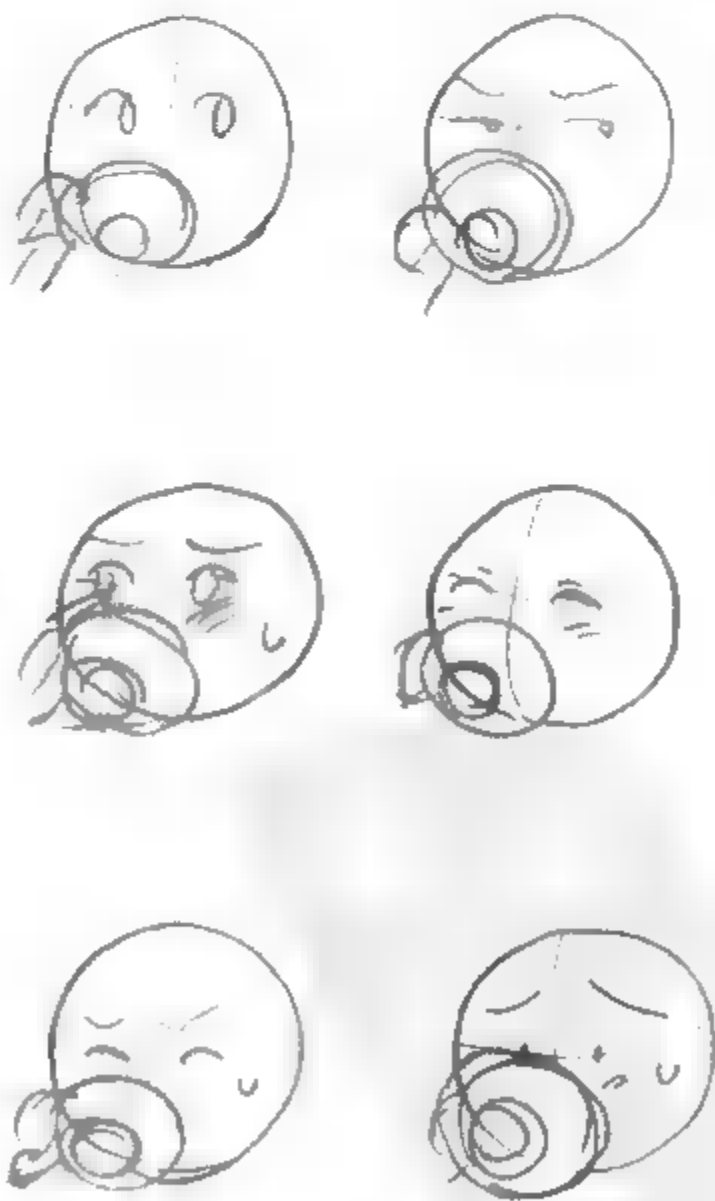
POINT

身体的中心线就是脊柱。描绘复杂的动作时，只要确认了身体内部的脊柱是如何运动的，也就不难描绘了。肩膀的姿态、胸部和腰部的朝向等，可在这些部位绘制上动态线条后再进行练习。

POINT

在描绘坐在椅子上的动作时，首先要画好椅子的形状和脚尖所放的位置之类的轮廓图，之后人物的身体也就不难描绘了。

③变形为漫画人物

将写实素描中的人物形象变形为漫画角色。坐在椅子上的姿势是比较难画的，所以要反复练习。

应用

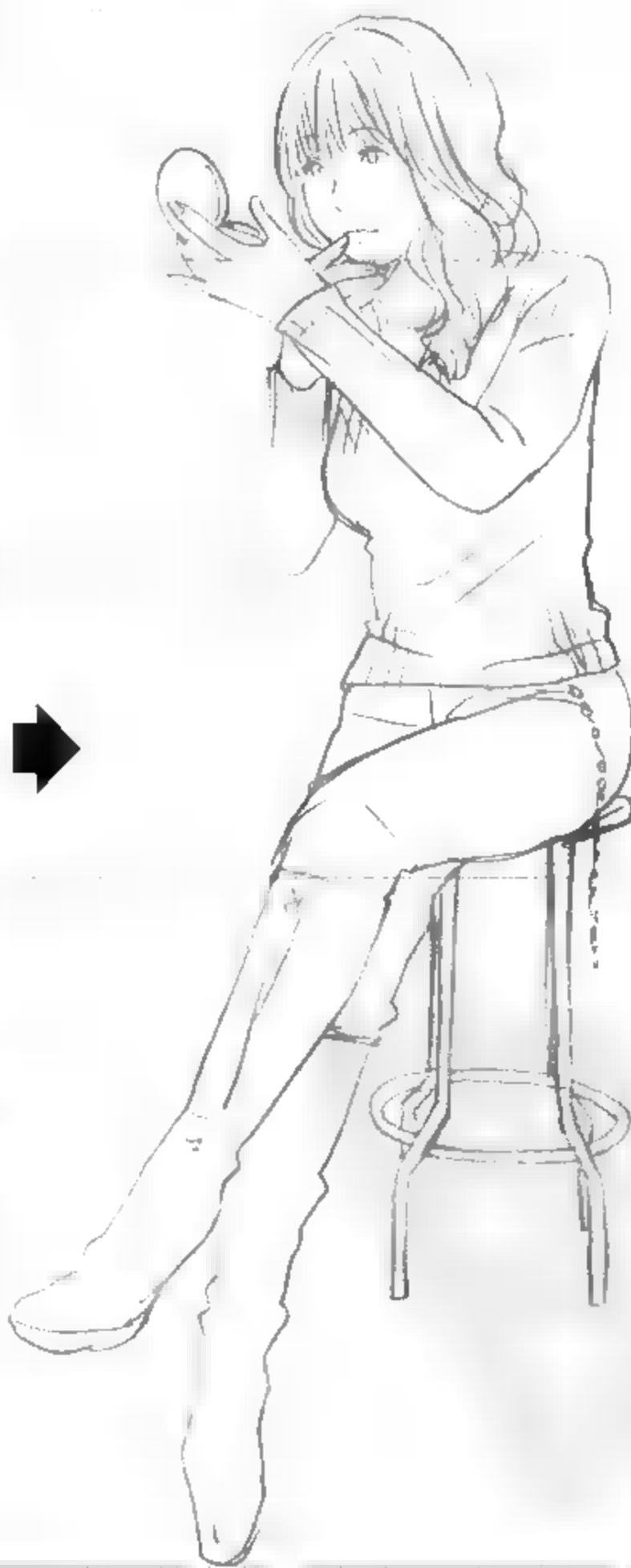
在照片上，虽然嘴巴被杯子挡住了，仅靠眼睛也能充分表达人物的内心感情。大家可以参考下面的草图，来练习各种表情的画法。

这是一个坐着照镜子的女孩。描绘时要仔细观察紧盯着镜子的人物视线、拿着小镜子的手以及交叠在一起的双腿等。

动作⑭ 补妆

①准备照片

在照片上画上参考线。

②画出写实素描

参考照片画成写实素描，描绘时要注意略带倾斜的脸部和肩膀处的线条。

Lesson 15 动作⑮ 描绘睡衣身姿1

照片中是个身穿睡衣的女孩边刷牙边斜视读者方向的场景，练习中要凸显人物的可爱神态。

动作⑮ 刷牙

①准备照片

在照片重点位置上画上参考线。

②画出写实素描

参照参考线和照片画成写实素描，描绘时要注意拿牙刷和手的形状。

POINT

要把变形后漫画人物的眼睛画得大些时，可将其瞳孔部分画得比写实素描更大一些，同时，上下睫毛的画法也要注意。

POINT

漫画中出现的特殊符号称为"漫符"。它可以表现人物的感情和特定动态，其种类也很多。在本图中，表示人物刚起床睡眼惺忪的样子。

③变形为漫画人物

将写实素描中的人物形象变形为漫画人物。增添头发的量感，强调苗条的身材。

应用

大胆地将视角换成俯视，也是凸显人物可爱感的手法之一。该画法的关键在于：强化透视感，将头部画得大一些。

动作⑯ 描绘睡衣身姿2

本课描绘的是身穿睡衣的女孩在室内练瑜伽时的姿势。注意重心的平稳性和身体的动态，描绘出正确的姿势。

动作⑯ 做体操

①准备照片

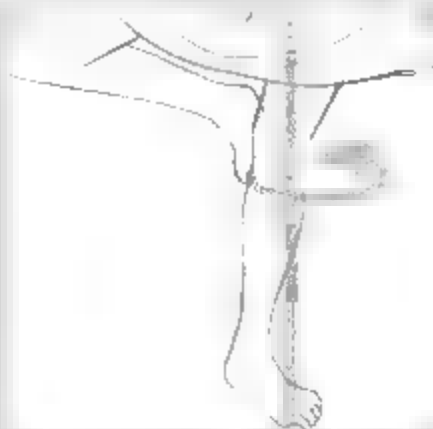
在照片上画上参考线。由于本次要画正确的平衡站立姿势，因此，还要绘制出通过身体中心的纵向参考线。

②画出写实素描

参考照片绘制成写实素描。描绘时不仅要注意身体的姿态，还要绘制出睡衣面料的柔软感觉。

所谓重心，就是重量的中心，所以能将体重左右均分的线条即为重心线。本图中，就是通过脸部中心的纵向线，也可参考P69中介绍的动作。

POINT

腿部除了正面以外，还能转向各个方向。本图中，由于其站姿是与两脚着地的普通直立站姿不同的单腿站立，承担体重的那条腿的位置更靠里一些。因此，腿部的骨骼朝外侧旋转，膝关节也比一般情况下更朝外一些。

③变形为漫画人物

将写实素描中绘制出的人物变形为漫画角色。绘制完成时，需要确认身体是否还保持平衡。

应用

重心偏离了身体的中心线后，人物就会因失去平衡而摔跤。但是，在描绘受到重力以外的力（如离心力等）或要强调肌肉的功能时，有时要故意画成失去平衡的状态。

Lesson 17 动作⑰ 描绘睡衣身姿3

照片中是一个趴在垫子上伸出手臂操作遥控器的睡衣女孩，绘制时身体的仰起和腰部的姿态要尽量画得自然一些。

动作⑰ 趴着操作遥控器

①准备照片

在照片中画上参考线。趴着的身体相对于水平线处于什么位置，需要确认一下。

②画出写实素描

参考照片画成写实素描。要绘制出衣服上的褶皱和身体曲线。

POINT

由于腰部下面垫着的垫子的材质较硬，所以人物压在上面后褶皱并不多。若是更蓬松的垫子，则可用柔和的褶皱来表现出其柔软感。

POINT

脚底是很难绘制的。大家可以参考P50中所介绍的“脚的画法”并仔细观察参考照片后，反复练习“脚跟-脚底”的画法。

应用

这是一幅从正面视角描绘的同样动作的草图。大家也可以练习一下除此之外的其他视角的画法。如右图那样绘制出强烈的透视感后，能给人以更大的视觉冲击力。

③变形为漫画人物

将写实素描所描绘的人物形象变形为漫画人物。将臀部画得大一些，加大身体的凹凸曲线变化。

Lesson 18 动作⑱ 描绘特殊服饰1

漫画中有很多身穿特殊服装的人物出场。这里我们运用常见的“旗袍女孩”的照片，来学习服装的画法。

动作⑱ 坐在椅子上

①准备照片

在照片上画上位置参考线。

②画出写实素描

参照参考线和照片画出写实素描，要绘制出膝上表示褶皱的线条。

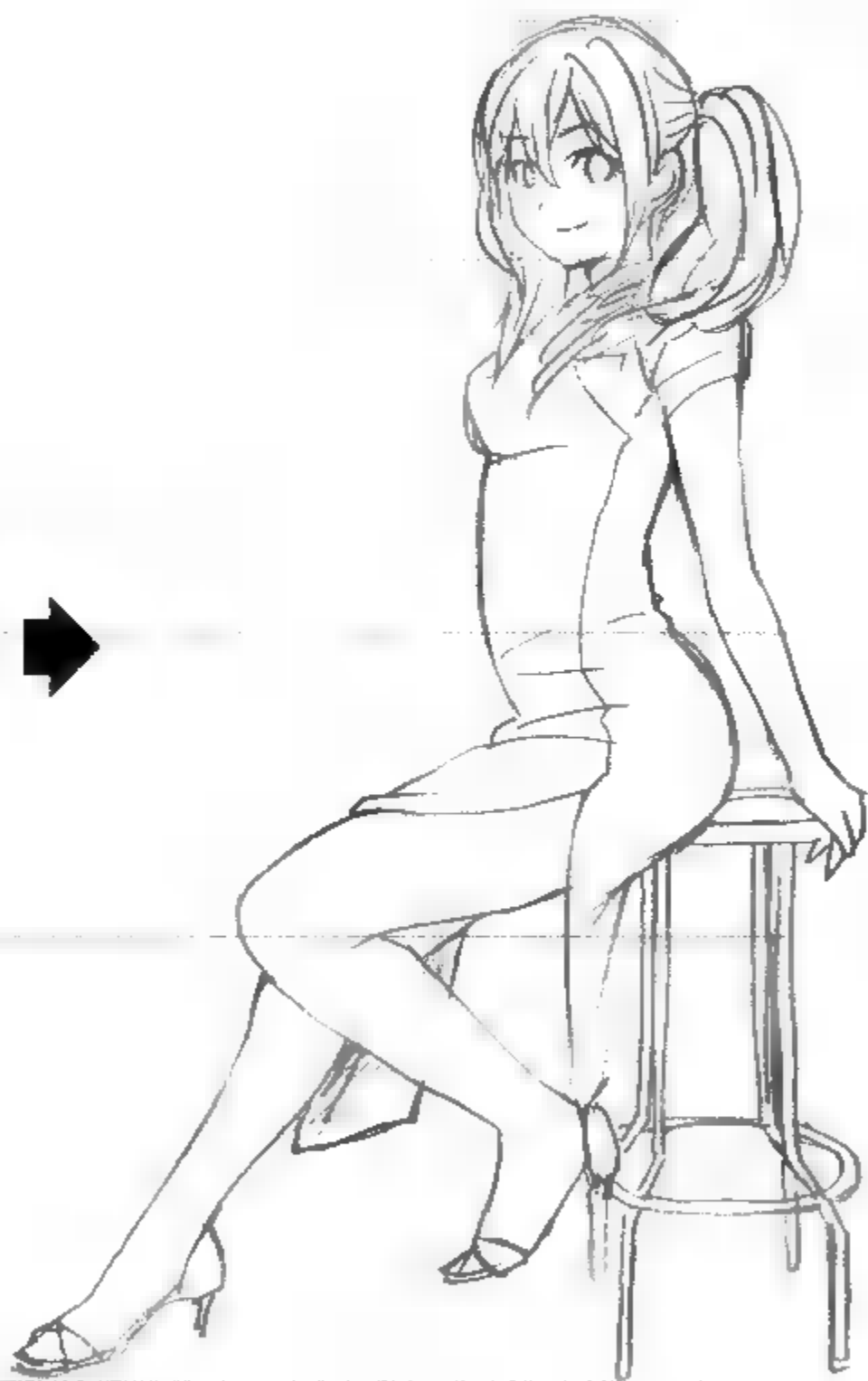
POINT

在绘制优美地仰起的身体曲线时，可将下颌往里收一些，胸部和肩膀挺起，背部向后仰。这样的话，脊柱就呈现美丽的S形曲线了。

POINT

裙摆的位置与写实素描中不同，露出了极具魅力的腿部曲线。在创作漫画人物时，要在服装的画法上多下功夫，使身体曲线显得更优美。

③变形为漫画人物

将写实素描中的人物形象变形为漫画人物。将头部画得比写实素描中更大一些，但身材显得更苗条。

应用

下图中为从正上方视角描绘的同一动作，凸显了胸部、腿部的魅力。

▇片中是个在动作漫画中才会出现的场景，描绘时要注意手枪的透视感和从下往上看的俯视视角。

动作⑲ 持握手枪

①准备照片

在准备好的照片上画上参考线。

②画出写实素描

参考照片画成写实素描，注意手握的透视感。

漫画中，人物的头发在表现人物性格和场景中发挥着巨大的作用。本图也是如此，飘在脑后的头发强化了人物的动态感。

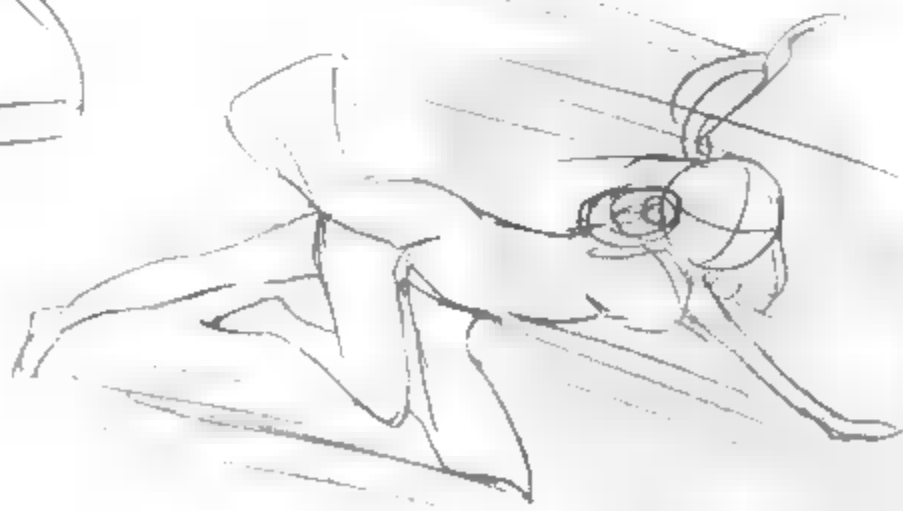
POINT

了解了基本的骨骼和身体形状后，就能尝试着自己创作了。本图中，我们改变了腿部的角度，并画出了处在身后的左手，人物的动态就更加活灵活现了。

③变形为漫画人物

改变写实素描中人物的动作，变形为漫画人物。强化胸部、腰部的凹凸感。

应用

姿势虽然很相近，但改变了身体的朝向和角度后，就成了一幅可用在动作漫画中的图画了。在背景中添加上效果线后，人物动作的速度感得到了进一步的强化。

照片中的女孩展示着美丽的女仆围裙，摆出了人偶似的站姿。描绘时要注意交叉着的腿部形状，另外褶边和裙子的翘起等也要多加练习。

动作⑳ 女仆的经典动作

①准备照片

在照片上画上参考线。

②画出写实素描

参考照片绘制成写实素描，掌握住翘起的裙裾和褶皱的形状。

POINT

蓬松的发型使人物的头部更具量感，使身材显得更加苗条。一般来说，稚气尚存的女性角色头部要画得大一些。相反，男性角色的头部要画得小一些，身体要画得大一些。

POINT

由于在连衣裙上罩着围裙，所以描绘时要注意，裙子的展开部分与围裙的分界处的绘制方法。

③变形为漫画人物

将写实素描进一步变形，绘制成漫画角色。将人物的头部和袖子加大，收缩腰部，凸显身体的凹凸感。

应用

与照片中的动作相比，人物的身体稍稍前倾，变成了可爱的行礼动作。

"主人，让您久等了"——本课中我们就一起来练习下端茶女仆的画法，力图通过身段、表情来彰显其可爱的神态。

动作㉑ 女仆送茶

①准备照片

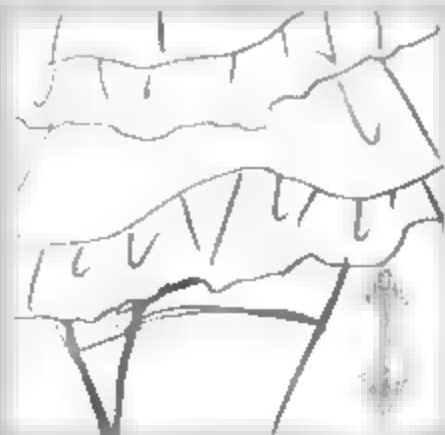
在准备好的照片上画上参考线。

②画出写实素描

参照参考线和图片画成写实素描，注意端着托盘的手指的形状。

女仆手里端着茶杯、托盘等小道具后，画面的密度提高了，也显得更真实。在其款式和大小上多加斟酌后，便能增加角色设定的深度。

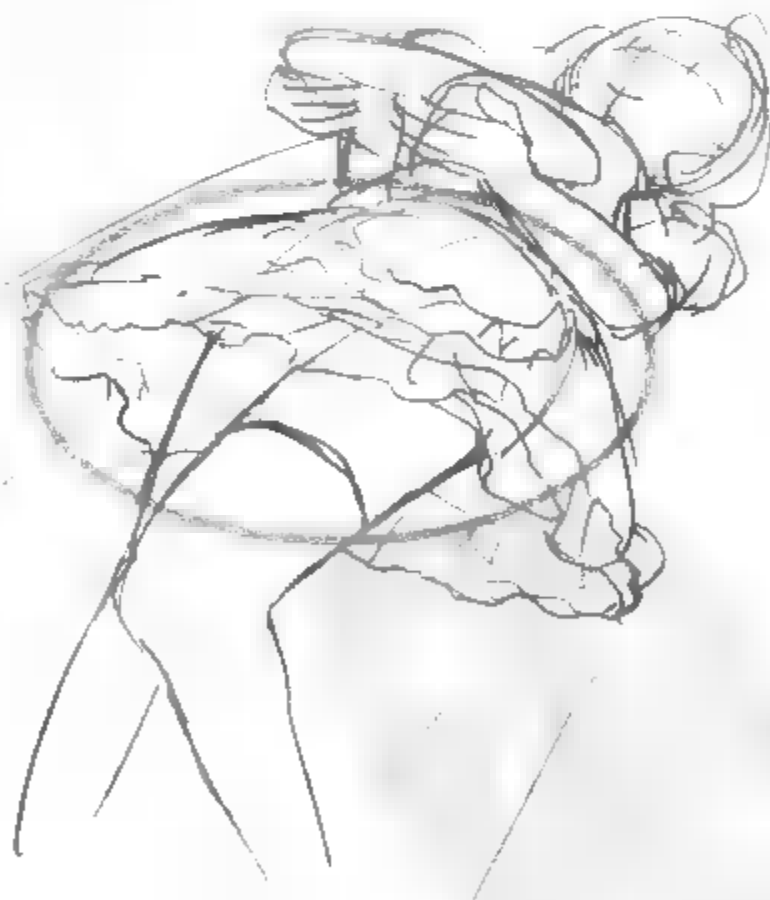
POINT

描绘较短的裙子时，要有“绝对领域”的意识。过膝长袜上部和裙摆间所露出的大腿，能使人物显得更加可爱。

③变形为漫画人物

将写实素描中的人物形象变形为漫画人物。夸大头部和服装的量感，使身材显得更苗条。

应用

用较大的仰视角度来绘制同一动作的话，就成了张扬“绝对领域”（※ 过膝长袜和裙摆之间所露出的大腿部分俗称“萌态领域”）的构图了。

动作㉒ 男性角色的画法1

照片中是一个站立着看书的男性动作。描绘时要注意拿书的手的形状和腰部的倾斜度。还有，肩膀的姿势和脊柱的形状等与女性不同的体态也应加以关注。

动作㉒ 站立看书

①准备照片

在准备好的照片上画出参考线。

②画出写实素描

参考照片画成写实素描，注意拿着杂志的手的形状。

POINT

在发型上，男性的头发一般都比女性要短一些。乍一看比较难画，但基本画法还是和绘制女性发型时一样。首先要确定发旋的位置，然后注意一下头发自然的分布就可以了。

POINT

与女性相比，男性身体上的关节和肌肉较发达。绘制成漫画人物时，可将其全部画成见棱见角的直线型身体。

③变形为漫画人物

将写实素描中的人物形象变形为漫画角色，并给人物画上生动的表情。

应用

在描绘男性的站立姿势时，肩膀的姿态和臀部突出的样子是其绘制的要点。如果注意这两处，就可绘制成身材高挑的利落形象。再看一下从下往上的仰视角度，就更能体会了。

照片中是一个正在用发蜡给头发定型的男士。描绘时要注意手的形状和头发的动态，同时，坐姿状态下的腿的画法也要再练习一下。

动作㉓ 摆弄头发

①准备照片

在照片上画上参考线。

②画出写实素描

参照参考线和照片画成写实素描。

POINT

练过基本的站立姿势后，下一步就可以采用带有动态效果的照片来进行练习了。提起头发的手和手指的动作以及被提起的头发的姿态等，这一系列的动态效果都应预先设想好。

POINT

正如在P36中所学的那样，大腿骨是连接在髋骨上的。描绘坐着的动作时，要充分考虑到髋骨和关节部分的位置和动态。

③变形为漫画人物

将写实素描中的人物形象变形为漫画人物，给角色增添一些表情后，就更具有情景深度了。

应用

下图是用从上往下的俯视角度描绘的同一动作，在这里也可以练习下俯瞰时的透视感。

照片中是一个在工作中停下脚步打电话的男性。请仔细观察他西装的样式、站立时的姿势以及打电话时的表情等细节并进行描绘。

动作㉔ 打电话的商务人士

①准备照片

在准备好的照片上画上参考线。

②画出写实素描

根据照片画出写实素描。描绘时要注意拿手机时的手部形状、停下脚步时脚的朝向等细节。

POINT

用漫画手法描绘肩宽和腰身宽度有强烈反差的男性体型时，要注意腰身的收缩，这样能使体型显得更魁梧。穿西装时，可运用其腰部的褶皱和上衣的轮廓线来表现人物腰身的纤细。

POINT

西装裤上会显现出熨烫后的褶痕。在描绘腿的朝向时，要注意画好这条褶痕线条。

③变形为漫画人物

将写实素描中的人物形象变形为漫画人物后，体格、头身比都变得更大了。

应用

西装的结构是比较复杂的，要仔细观察照片认真描绘。夏天穿的西装和冬天穿的西装厚度不同，穿在身上所形成的褶皱自然也就不一样。（照片中的为夏天穿的西装）

动作㉕ 男性角色的画法4

照片中的是我们常见的商务人士读报的场景，描绘时要注意摊开的报纸上的褶皱和两腿交叠时裤管的形状。

动作㉕ 读报

①准备照片

在照片上画上参考线。

②画出写实素描

参照参考线将照片画成写实素描。摊开的报纸所遮挡的部分，只要知道骨骼的状态也就不难描绘了。

与布不同，纸张等较硬的材料所产生的褶皱是直线型的。但是在绘制报纸这样的柔软的纸质物体时，要绘制出多张重叠在一起和单张翻起时的区别。

POINT

眼镜是描绘漫画人物时的重要道具。大家可以事先根据角色需要设定出有无边框的眼镜和镜片的形状。

③变形为漫画人物

将写实素描中的人物形象变形为漫画角色，同时添加上读报时的表情。

应用

下图是我们用仰视的视角描绘的同一动作，由于画面增添了透视感，构图就更有迫力了。

照片中结束了一天的工作、刚回到家里的商务人士正在松领带。描绘时不仅要注意手的复杂动作，对疲惫的表情和姿势也要仔细观察。

动作㉖ 松领带

①准备照片

在准备好的照片上画上参考线。

②画出写实素描

参考照片和参考线画出写实素描，被松开的领带等细节也要写实地绘制出来。

POINT

要注意由于手指的动作而浮现出来的手背上的青筋。与女性相比，男性要更骨感些，因此，描绘时要突出这些关节、筋脉部分，这样就更显出男性的气质了。

POINT

由于西装的领子和肩膀处都比较硬。所以这些地方所形成的褶皱也与别的地方不太一样。特别是在衣袖结合处的肩部，手臂有动作的话，就会出现较大的皱褶。

③变形为漫画人物

将写实素描中的人物形象变形为漫画角色。同时，为角色添加上[illegible]表情。

应用

下图中身体的朝向没变，但脸部为正侧面。请先在脑子里设想一下松开领带的动作，就比较容易画了。

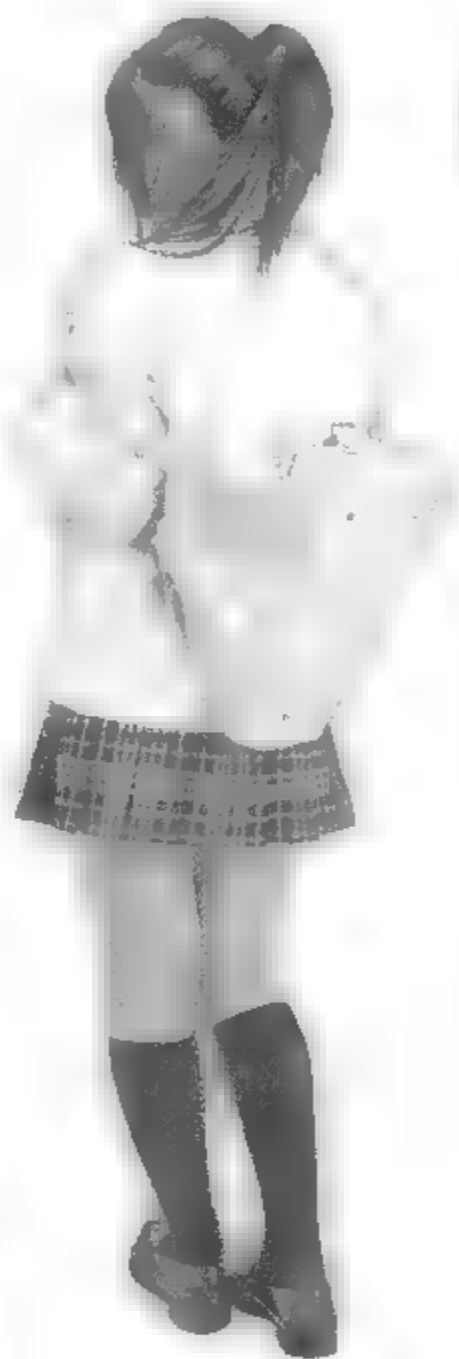
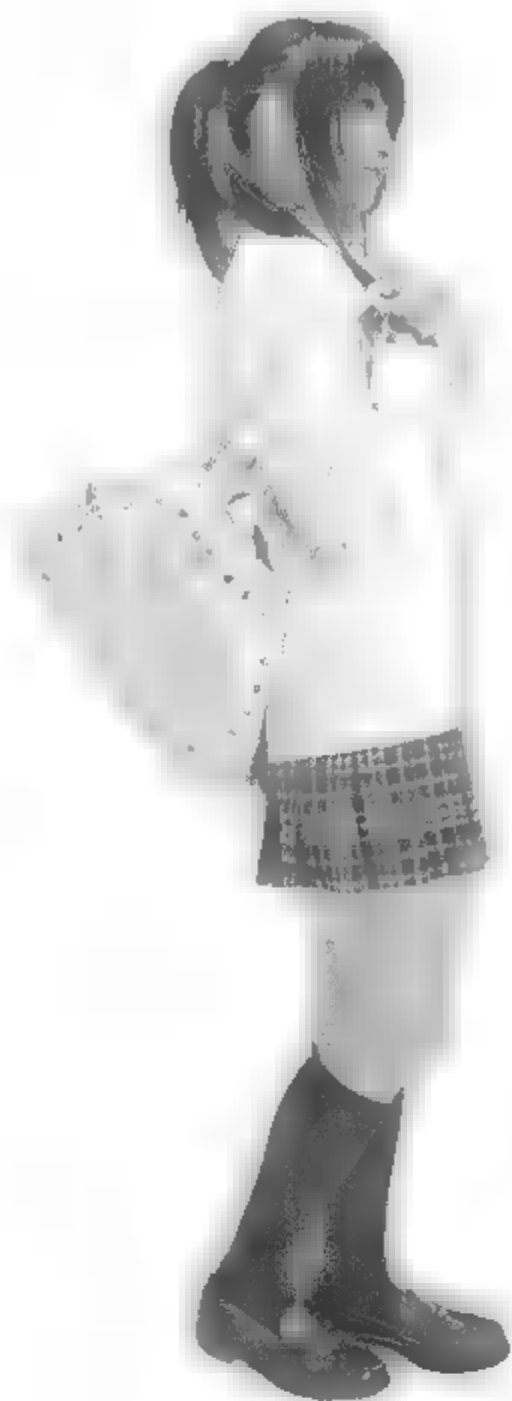
Lesson 27 动作写真集

在第二章中，我们学习了“照片→写实素描→变形为漫画人物”这样的绘制流程。在本课中，让我们来参考提供的照片，练习一下属于自己的原创漫画角色的绘制方法吧。

动作①女高中生

全身正面&俯视角度、侧面&俯视角度下所看到的坐姿，在校服的绘制和表情的表现上也要多下功夫。

俯视视线下的脸部特写，可以参考封面图＆第四章（P178）的画法。背书包的动作则要从侧面和后面两个角度来加以练习。提鞋的动作可在想好动态后再加以练习。

动作② 便服（女性）1

参考全身照片来描绘人物时，要注意身体的朝向、视角以及手的位置。参照涂口红的照片来描绘时，要注意人物的视线和嘴唇的形状。

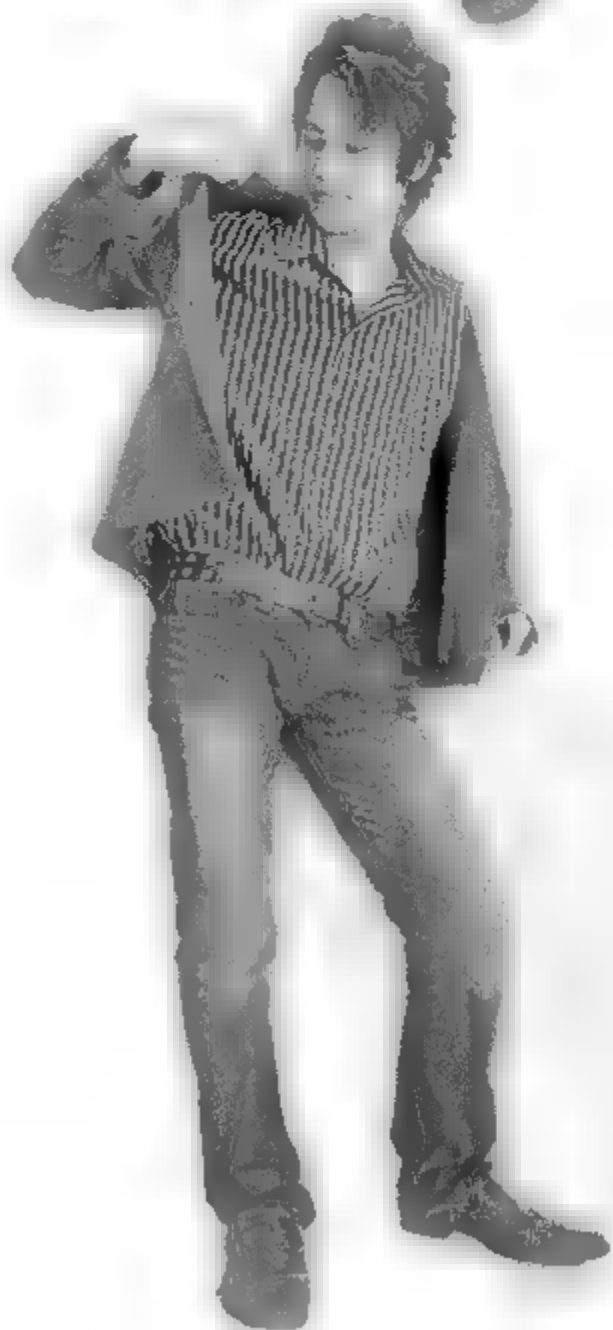
对于若无其事地站着或坐着这样的动作，要绘制出自然的氛围。参照涂指甲油的照片来描绘时，要注意手和手指的形状。

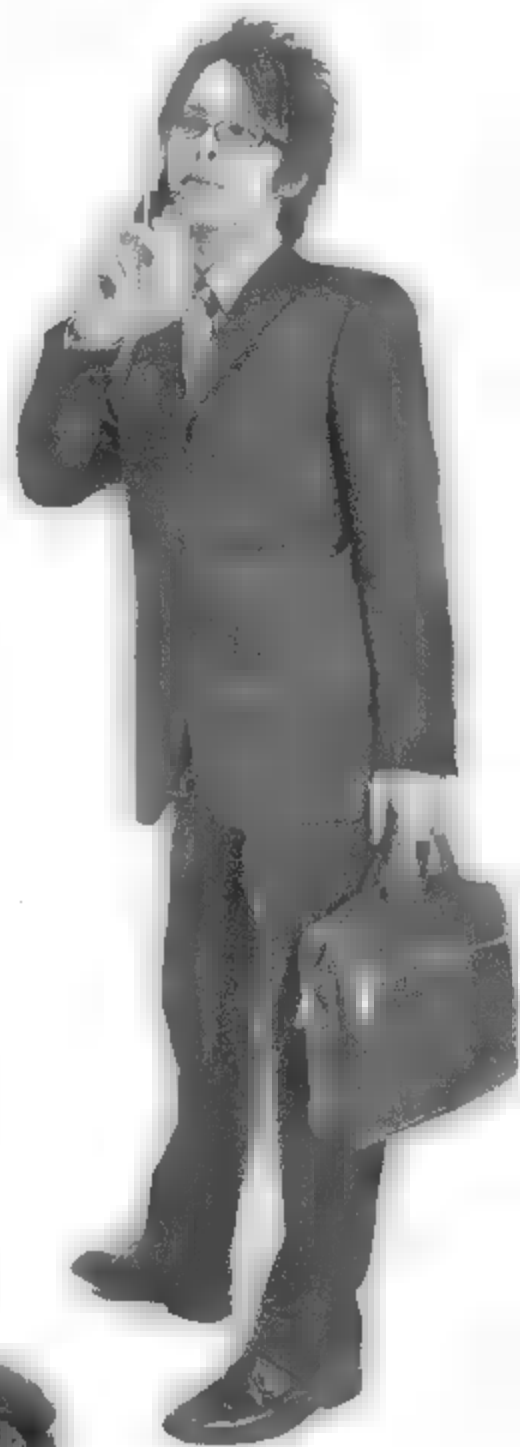
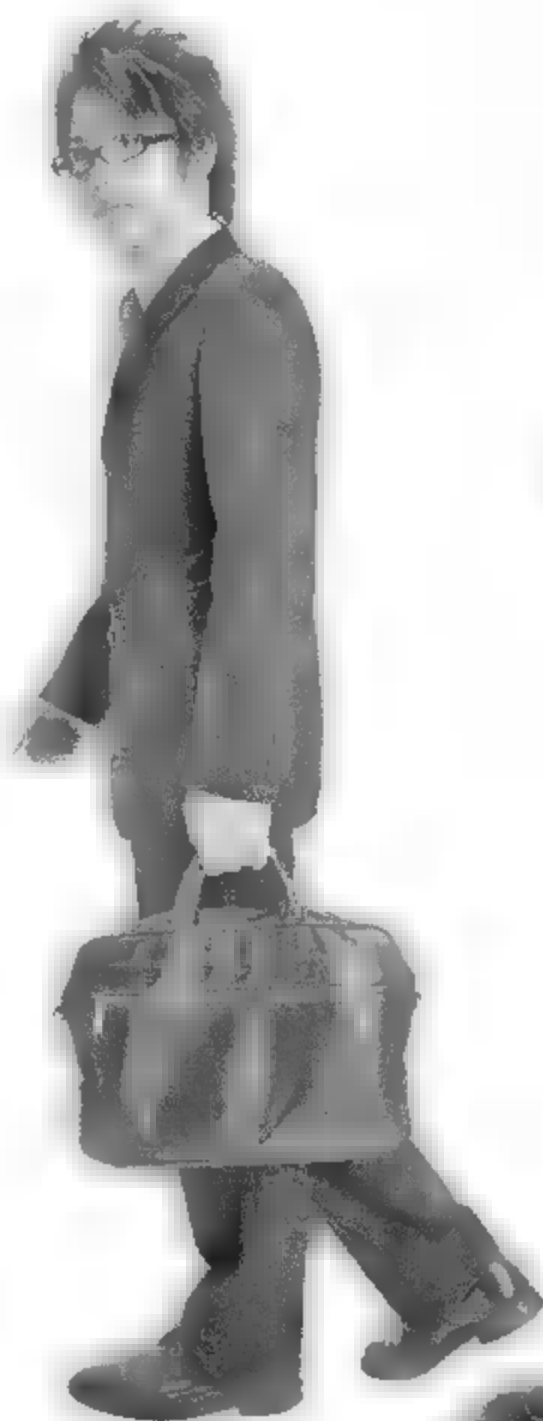
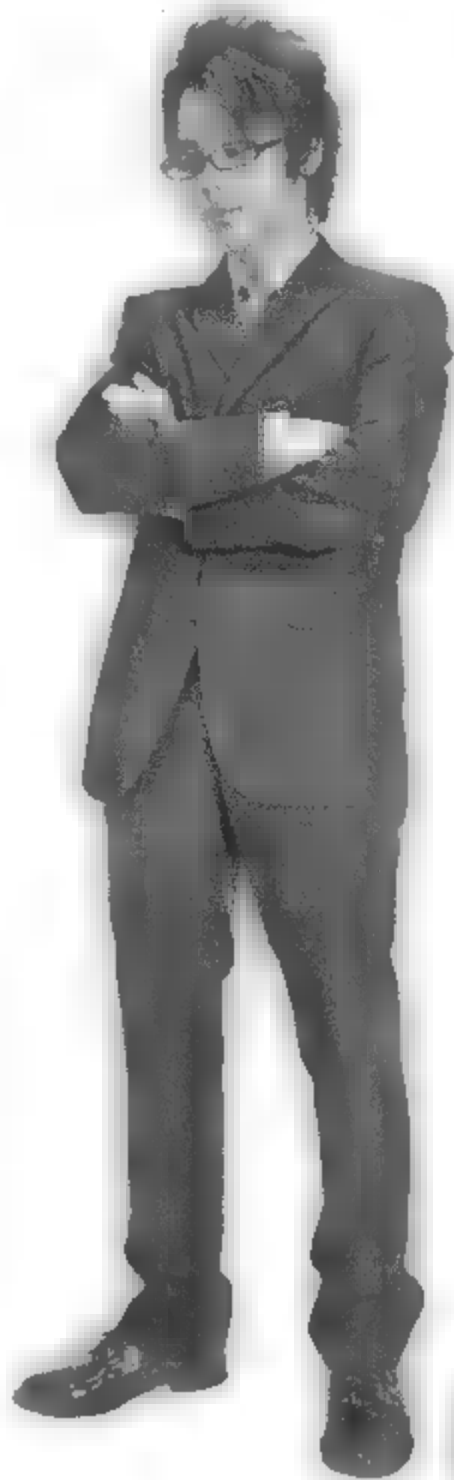
在描绘具有动态的造型时，要意识到服装的面料和身体的动态。

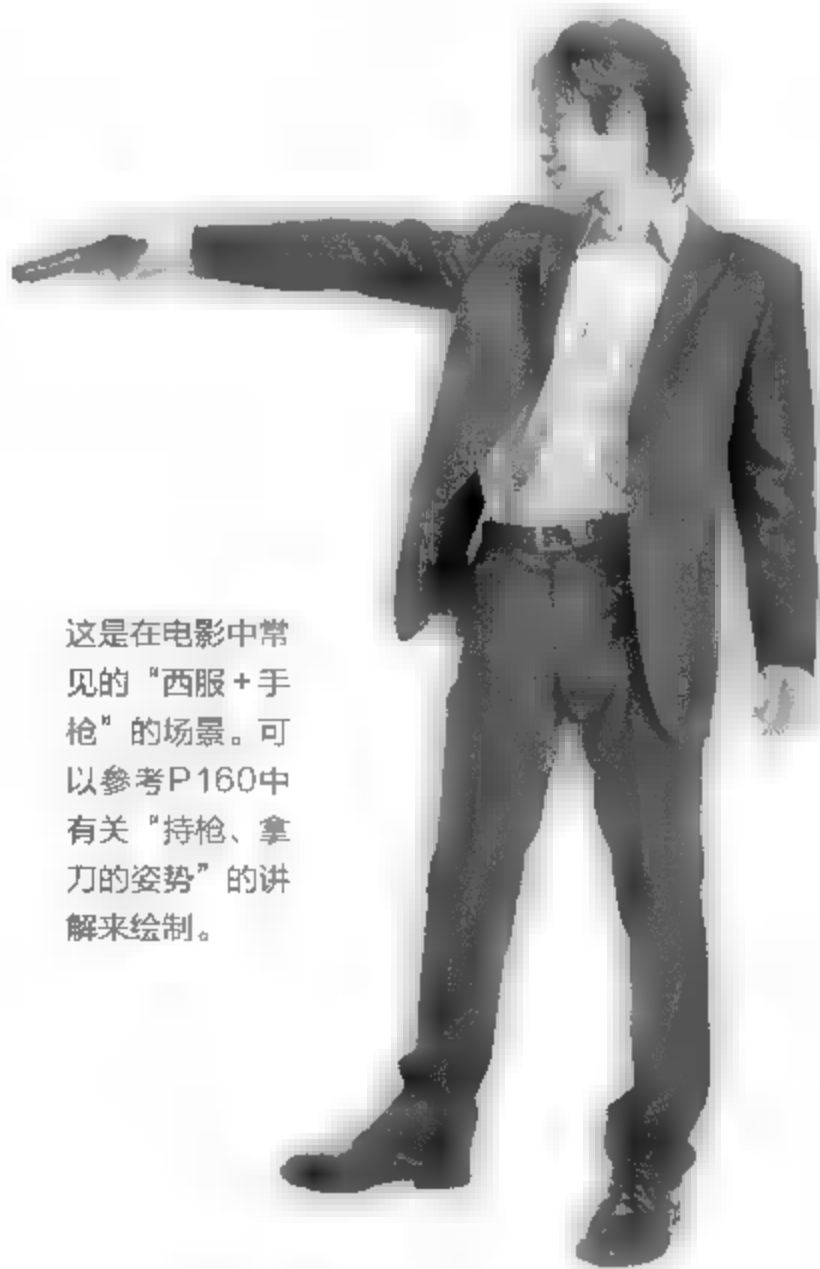
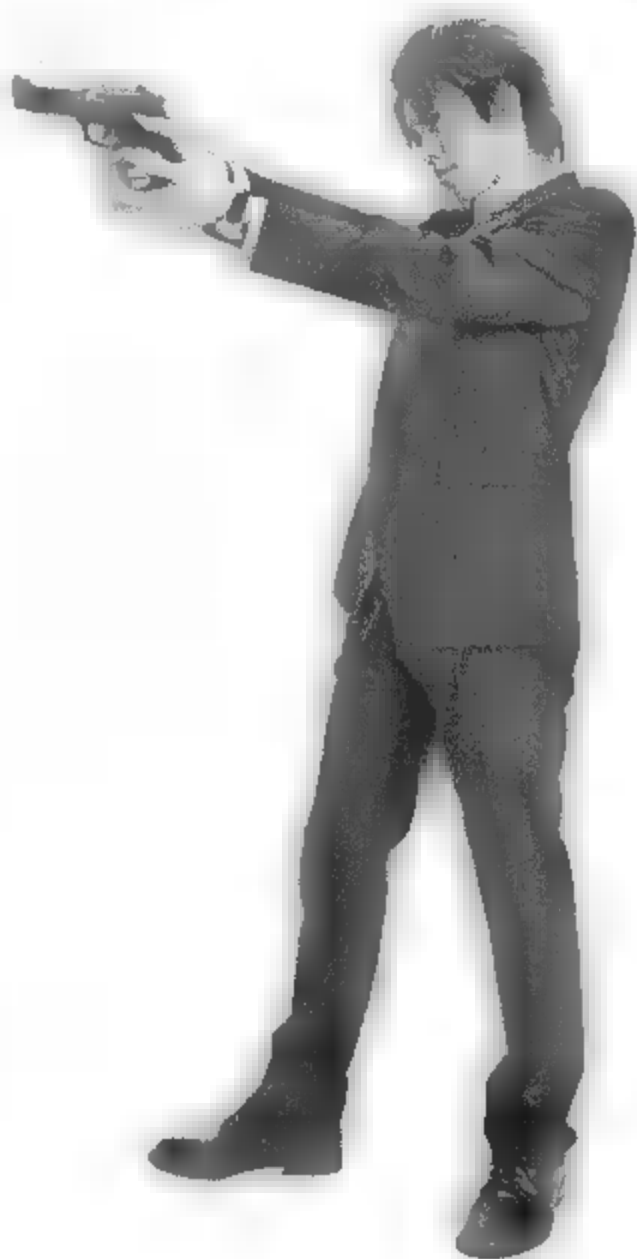
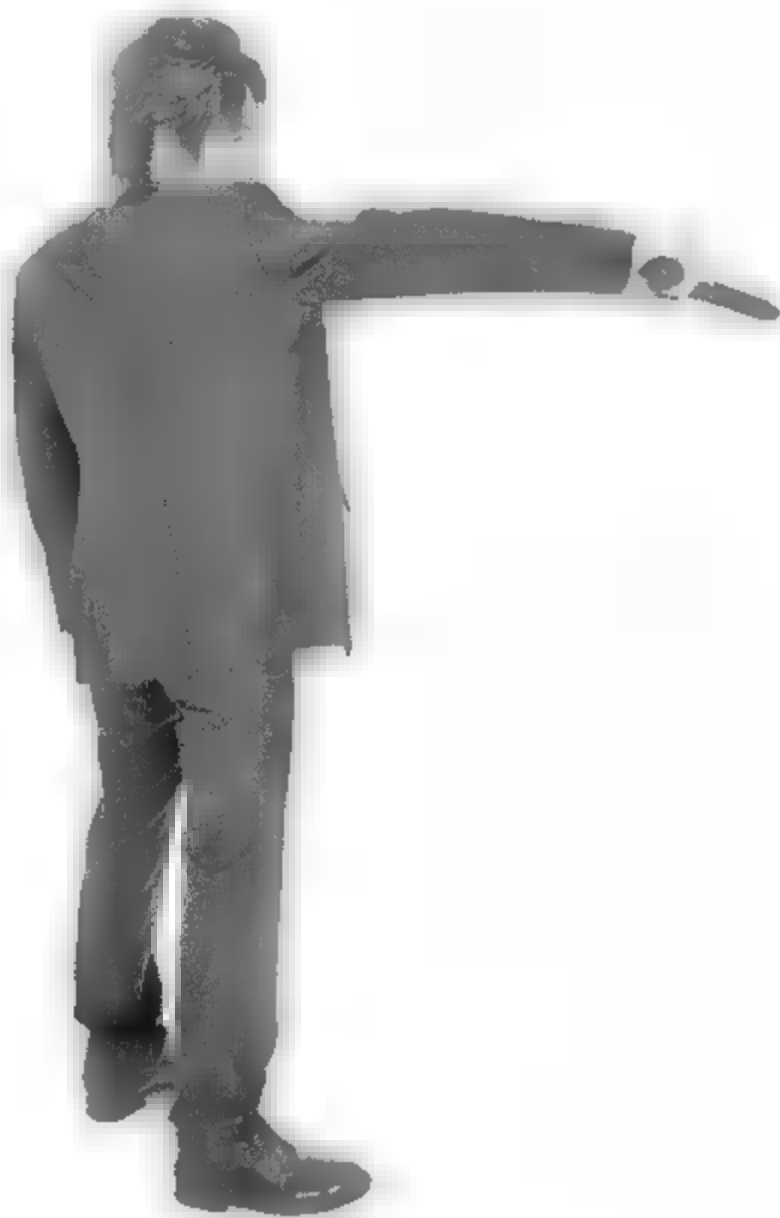
动作③ 特殊服装 / 睡衣

认真练习人物的表情和透视感的画法。描绘瑜伽动作造型时，要注意全身的平衡和重心的位置。

动作④ 便服（男性）

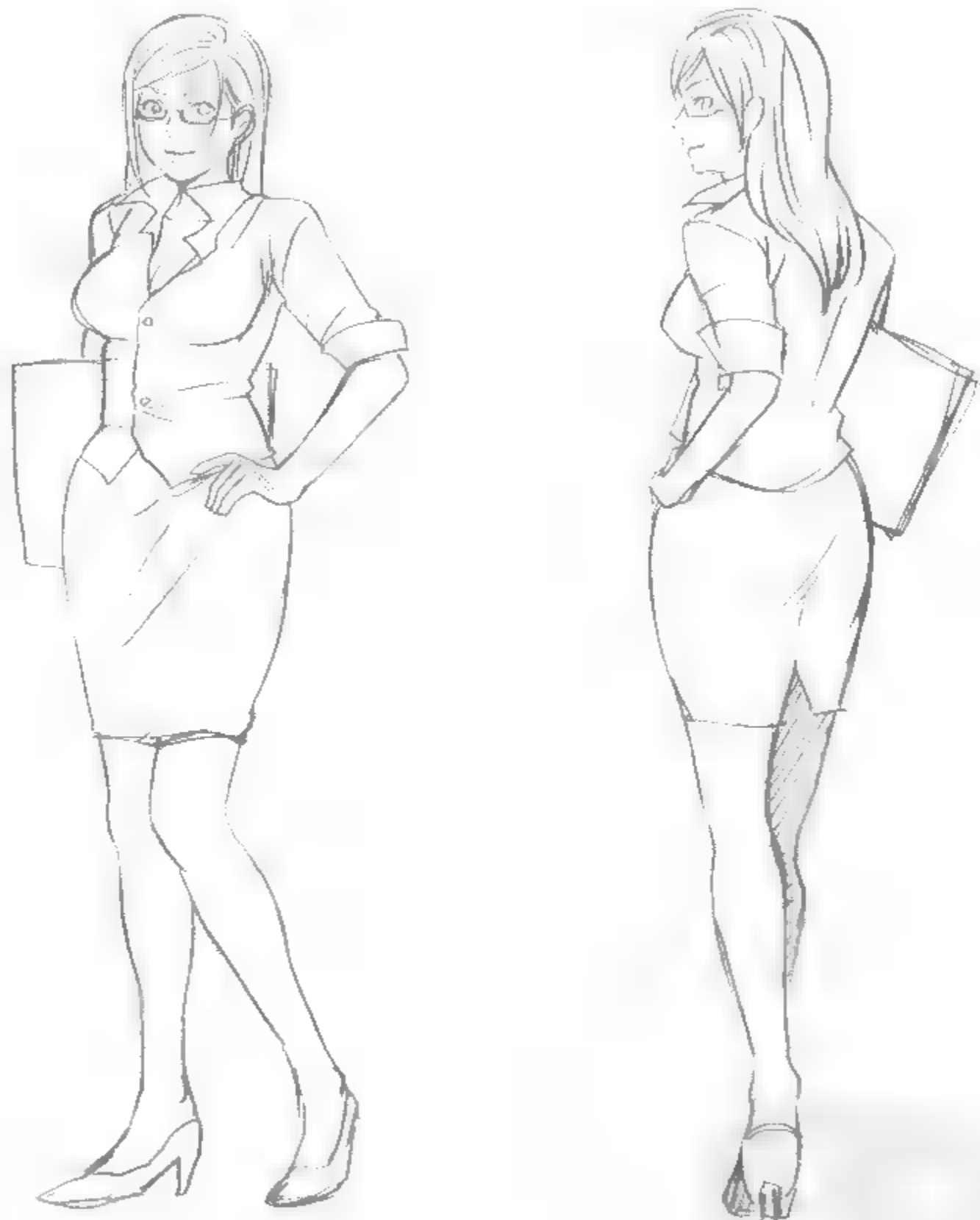
这些都是穿便服的男性照片。一种动作的素描会画后，接下来就可以练习各种视角下的画法。

坐姿、伸懒腰、躺卧等动作，这些都是日常生活中常见的姿势，要多加练习。

动作⑤ 西服（男性）

这些都是身穿职业装的男性照片。描绘时要掌握西服的结构和整体的轮廓。

着手表、取下眼镜等，这些都是日常常见的动作。大家可以参考这些照片来练习手臂举放时，西服上的褶皱以及脚的朝向等的画法。

这是在电影中常见的"西服+手枪"的场景。可以参考P160中有关"持枪、拿刀的姿势"的讲解来绘制。

Chapter 3

应用篇

从本章起，我们就来学习各种个性鲜明的角色的画法。这一课里，我们首先要掌握漫画中经常出现的几类人物的特征，并学习相应的画法。

体态丰满的女教师

图中是身穿贴身套装的性感女教师形象。给角色配上细框眼镜和高跟鞋后，就更能彰显出人物的强势性格了。在描绘凹凸有致的性感身材时，也可以参考一下P56有关“把握体型”的内容。

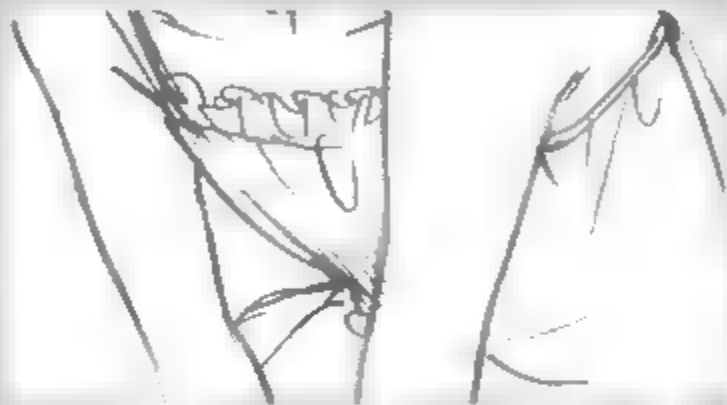
POINT

描绘性感女教师的要点在于对其胸部的表现。因此，要学的不仅是体型的画法，能够表现胸部曲线的西服的画法也要掌握。丰满乳房的画法，可参考P53“乳房大小的差异”的相关内容。

萝莉系少女

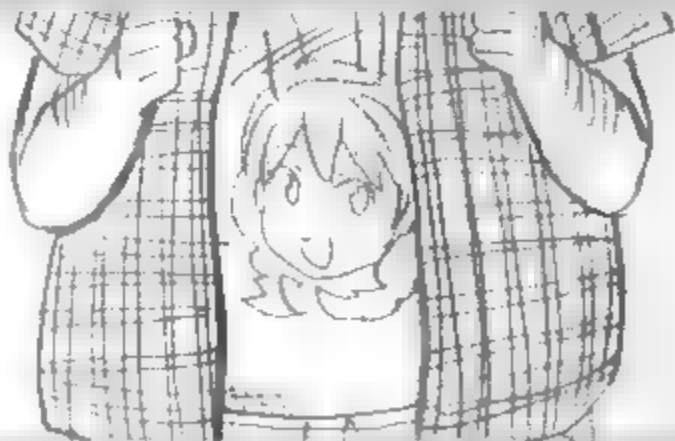
这[illegible]梳小辫子的可爱的萝莉形象。在描绘看起来比实际年龄小的少女时，可以采用小学生的身材比例。在此，请参考P32“全身的基本画法”的相关内容。

POINT

让我们来研究一下[illegible]能显示此类人物魅力的视角。在[illegible]情况下，采取[illegible]强调其较小的胸部和苗条的身材的俯视角度[illegible]宜。描绘时，[illegible]要采用能够衬托其优美身材的服装。

宅男型人物

在追求某种特殊视觉效果时，可以参考此类人物。其脸部形状采用“四方形”（P22）或“特殊型”（P23）将比常见的“鹅蛋形”（P22）更能表现出人物的个性。设定好人物的兴趣爱好后，再给他配上相应的服装和所携带的物品就可以了。

POINT

身材肥胖的男性角色，穿在身上的服装也会呈现出另一种样子。本图中的人物由于躯体粗壮，即便在行走时，身上所穿的印花衬衫和上衣都会圆滚滚地鼓起来。

肥胖男性

这是漫画登场角色人物中不可或缺的肥胖型人物。由于全身都是圆滚滚的，所以轮廓线基本都是曲线。描绘时要强调突出的肚子、臀部、塌肩膀和短手短脚。描绘肥胖身材的人物时，可以参考 P59 有关“肥胖型”的画法，脸部可采用圆形轮廓图来描绘（P21）。

POINT

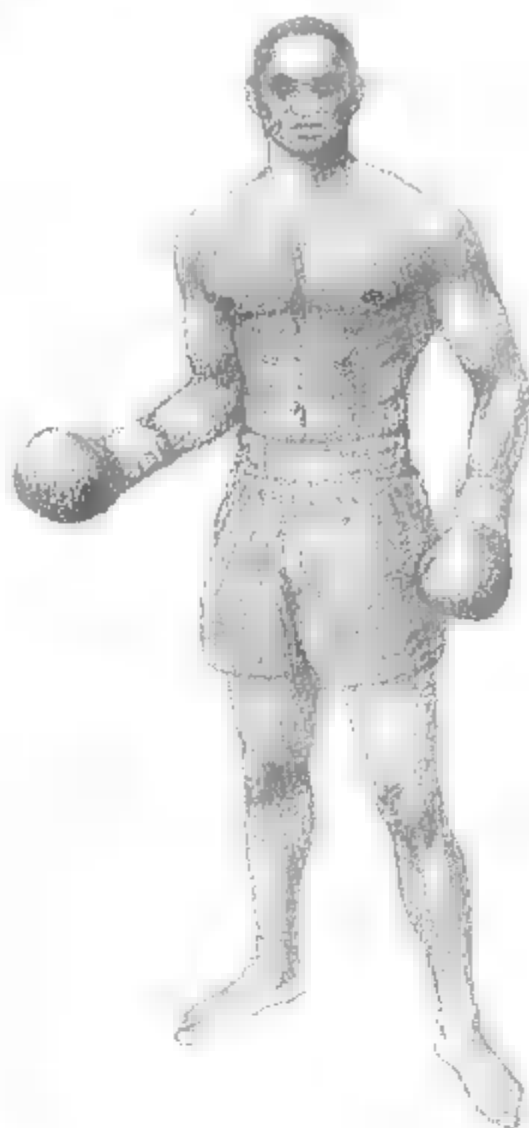
大腹便便，肚子垂到了腰部下面。大肚子以上依次是下垂的胸脯和下巴。如果将椅子画小一点就更能凸显出人物庞大的身躯了。

动物系角色

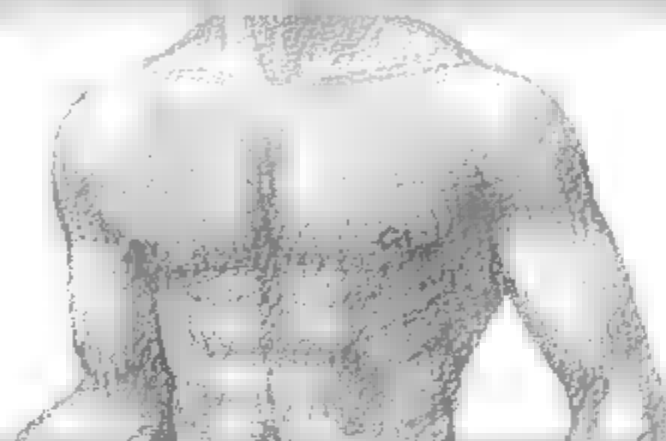
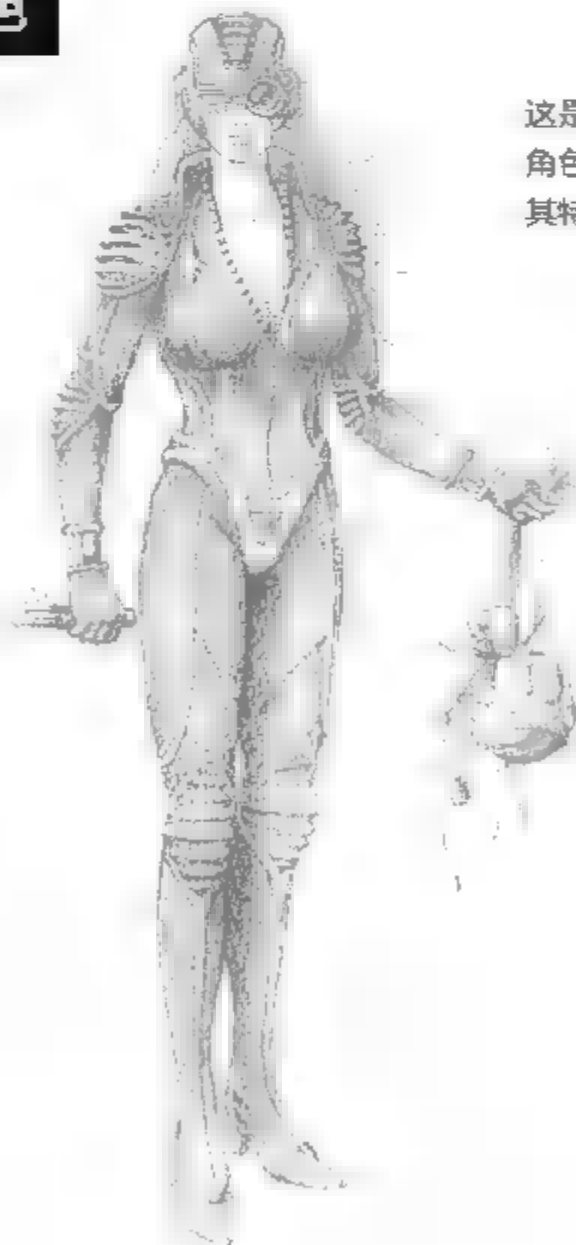
这是一种长着动物耳朵或尾巴的漫画角色。描绘时给人物加入各种动物特有的姿势、表情后，就能更彰显出角色的个性了。

POINT

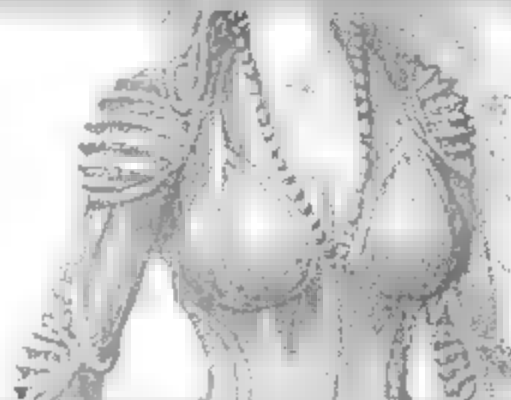
在描绘动物型角色时，耳朵是表现其性格的一个重要部分。在表现其温柔性格时，可画上下垂的耳朵；在表现其强悍的性格时，可画上竖起的尖耳朵。

外国人

漫画中经常会有拳击手、篮球运动员、田径运动员出场。这些角色的魁梧体型和肌肉轮廓线的画法，根据其所从事的运动项目的不同也会有差异。描绘时要考虑好该角色所从事的运动项目主要运用身体的哪一部分。

POINT

要表现黑色的肌肤是非常困难的。描绘时要充分考虑到基本的肤色与阴影部分的暗色、受光部分与较为明亮的肤色之间的差别。

科幻角色

这是在科幻漫画中出场的身穿特殊服装的角色，可以在奇幻服饰和造型等方面显示其特征。

POINT

不仅限于特殊服装，在描绘这类角色的服装时需要预先设想好所用的材质。本图中，角色所穿的服装是用橡胶或尼龙一类的材料制成的。因此，在其关节等处不容易产生褶皱。

漫画中出场的人物角色还会有一些细节部分的设定。本课中，我们就来练习下不同性格角色的表情和动作的画法。

描绘角色的性格

傲娇型

既野蛮又可爱，性格倔强。平时常带三分怒气，但偶尔害羞或心平气和时所显露出来的可爱神态，将会与平时的状态形成巨大的反差。描绘时要特别注意其锐利的眼神和充满自信的后仰身姿。

疯丫头型

这是一种活泼、好动的角色类型。由于其动作幅度一般都比较大，因此要描绘出衣服和头发的跃动感，表情和发型中稚气尚存。

文静型（女性）

性格内向，以犯愁的表情居多，笑起来也很有分寸。眉毛常呈八字型，动不动就脸红，表现出天真、幼稚的内心。

强势型（女性）

这是一种女强人型的角色，其特征是窄边眼镜和上扬的眉毛。头发梳在耳朵后面露出整个脸庞和居高临下的眼神，以此来表现出好强的性格。

文静型（男性）

很少表现出激烈的感情，性格懦弱。经常露出犯愁的神情，故常用来表现缺乏自信的角色。

帅哥型（男性）

锐利的视线和嘴角是其表现要点。窄边眼镜和整齐的头发表现出了[illegible]的内心。描绘时要注意他那认真的目光和稍向里收的下颌。

漫画角色所穿的服装有各种各样的种类和形状。需要注意的是，所用面料不同，出现的褶皱和光泽的画法也是不同的。本课中，我们就来了解一下不同种类的服装在结构和面料上的区别。

校服 / 便服（女性）

校服

在描绘校服时，要注意领巾会随风或动作摆动。水手服罩衫面料较硬，在描绘其褶皱时，线条要画得清晰、锐利。百褶裙的褶皱也会随着人物动作的不同而呈现出不同的形态。虽然线条较多且较复杂，但基本上还是以直线为主。

便服

在表现松软的服装面料时，可用柔和的曲线来描绘。如果面料是轻薄的布料，线条就可以画得细一些。在描绘T恤衫时，也要注意其质地。由于其图案会随着褶皱而有所变化，因此需要设想好面料的动态。大家可以参考时装杂志等资料，根据需要选用相应的款式。

西服 / 和服（女性）

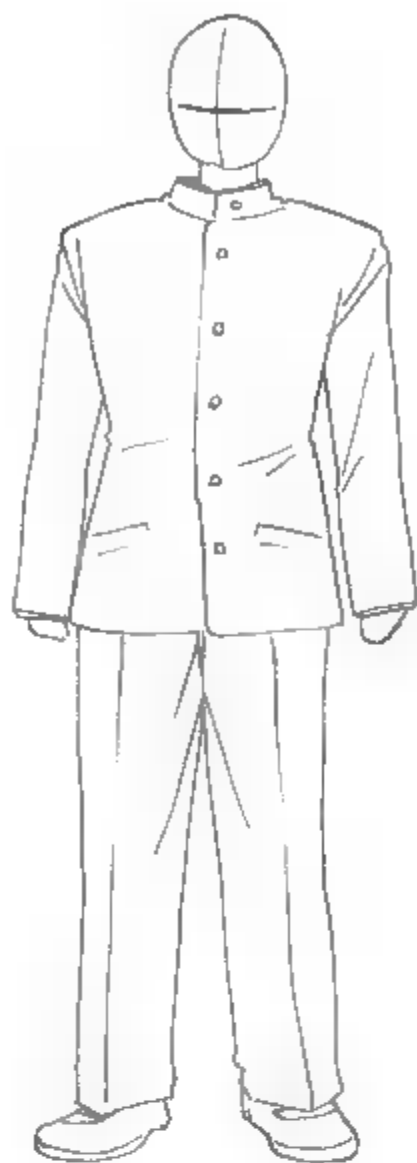
西服

由于肩头加了肩衬，使肩膀显得比较突出。女式西装与男式的不同，衣摆和袖子的长度往往都是根据具体身材而设计的，都比较短。西装面料又往往比较硬，因此，纽扣和袖子处的褶皱也显得比较僵硬。不仅限于西装，在绘制服装的褶皱时，都要特别注意其起点的位置。

和服

浴衣的料子一般都比较薄，因此，在绘制上面的褶皱时要使用柔和的线条。领口的样式和腰带的系法会根据具体的情景而定，因此也要加以注意。与此同时，需要记住的是，与穿西装时不同，穿和服时要将肩膀画得稍向下垂一些，并把身体曲线隐藏起来才显得优雅、美丽。至于和服面料的花样，可用现成的网点纸上的图案来表现。

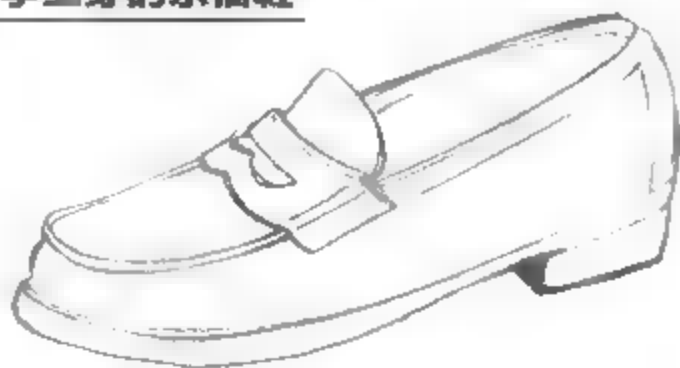
校服 / 便服（男性）

校服

学生装最大的特点就在于白色衣领，由于很多情况下该衣领是可以拆卸的，所以要根据所设定的角色绘制出不同的领子。纽扣一般为五颗。如果是西装上衣，注意不要绘制成商务人士那样，可将领带画得大一些，身体画得年幼一些以显示其区别。

便服

当人物身穿宽松的服装时，可用柔和的曲线来描绘褶皱。由于褶皱的形状是随着动作而改变的，所以描绘时要特别注意被牵拉的部分。

鞋的表现（女性）

学生穿的乐福鞋

这种鞋便于穿脱，对脚不会造成负担。形状看似复杂，但从鞋底处开始描绘轮廓线的话就比较容易画了。鞋背部分的款式有很多种，大家可以多参考些资料。

浅口轻便皮鞋

这种鞋的特征是，鞋跟比较矮，鞋头比较宽，而脚跟处则比较粗。

凉鞋 / 凉拖鞋

脚跟部分有带子的叫“凉鞋”，没有带子的叫“凉拖鞋”。由于这种鞋子看不到鞋底，所以形状比较容易把握。

高跟鞋

与无带舞鞋相比，这种鞋的特征是鞋跟比较细，也比较高。鞋头较窄，显得比较优美。有鞋头比较尖和不那么尖的两种款式。我们要认识到，穿上高跟鞋后，会让人挺胸、凸臀，使角色的姿势更加优美动人。

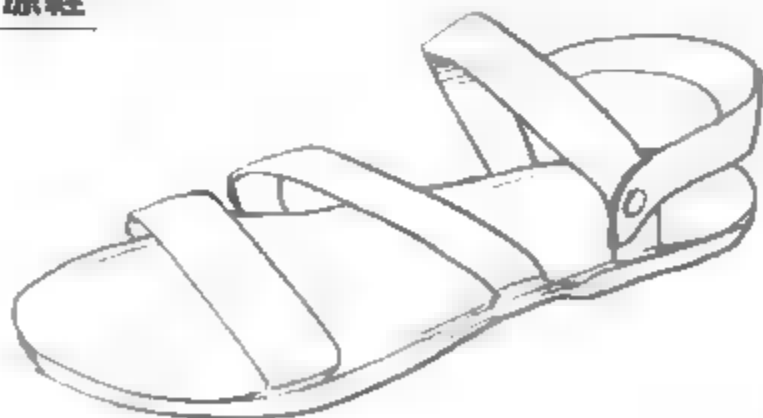
鞋的表现（男性）

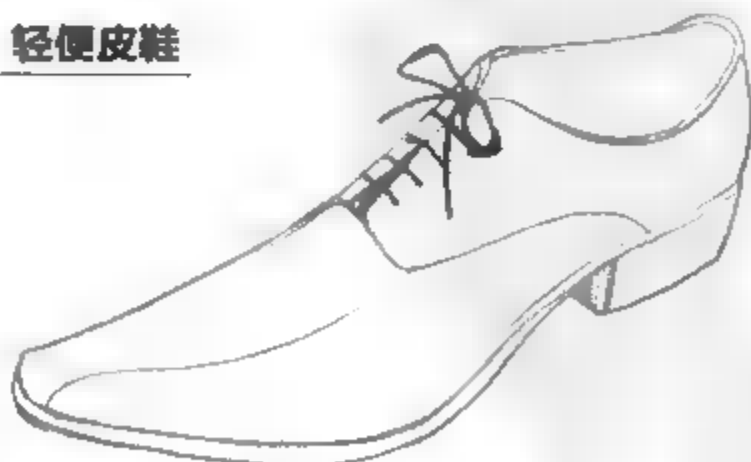
运动鞋

运动鞋一般来说用柔和的线条来绘制会比较适宜，描绘时要注意其材质和形状。

皮鞋

这是一种在商务场合里经常出现的皮鞋，描绘时要注意其较硬的材质感和立体感。

凉鞋

这是一种平底的凉鞋，描绘时要注意走路时着力的部位。

轻便皮鞋

这是一种从鞋带到鞋头都显得很尖锐的皮鞋。由于鞋头翘起，因此鞋跟往往比较高。

Lesson 4 持枪、拿刀的动作

在漫画的战斗场景中，常常会出现刀和枪等武器道具。本课中，我们就来看看基本的持枪、拿刀的方法和使用时的姿势。同时，也可以参考P162“表现动作的姿势”相关内容中出现的格斗动作。

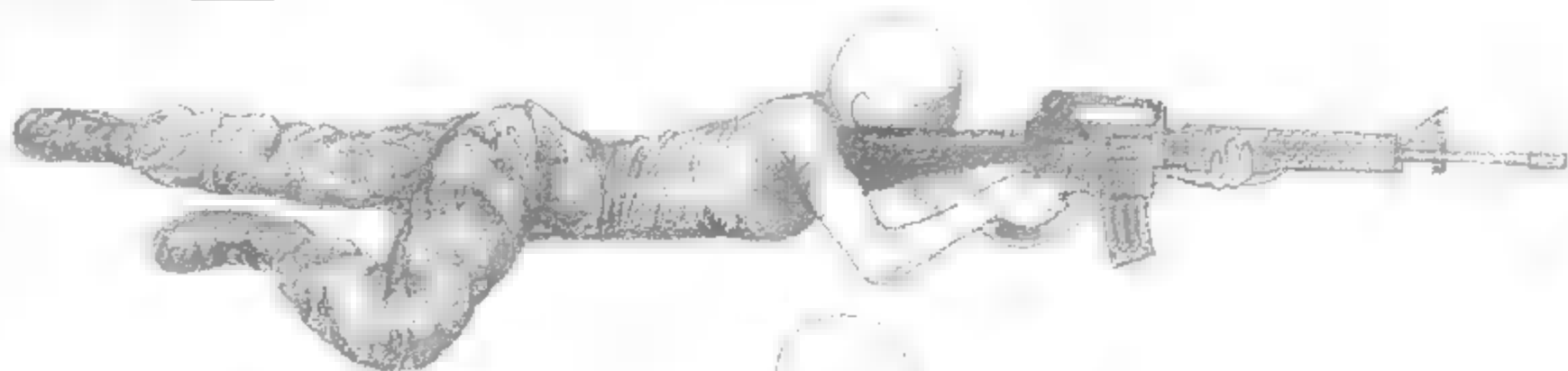
持枪的动作

右手握住枪柄，左手托着右手，这就是最基本的持枪方法。这样的双手持握法可以稳定枪身，也便于瞄准。顺便提一下，P148照片所介绍的“横放枪身射击”的持枪方法，主要是为了显露出狙击手的脸部，是电影、电视剧中常用的持枪方法之一。

上身挺直，两脚分开同肩宽，右脚稍稍后移。下颌收紧，眼睛通过瞄准器来观察射击目标。

这是瞄准时的持枪姿势。注意握住枪柄手的形状，眼睛的高度要画得与瞄准器相一致。

右臂伸直，但左臂的肘部稍稍弯曲。瞄准时，视线必须画得能够通过瞄准器。

其他持枪方法

这是被称作“卧姿射击”的持枪方法。注意人物的双肩是处于水平状态的，由于双手支撑着枪支，因此，趴在地上也能完成射击。

这是一种单腿跪地、以较低的身姿进行射击的“单膝着地式射击”持枪法。脚尖指向射击目标，大部分体重都落在右腿上。描绘时要注意重心的平衡及身体的稳定性。

拿刀的动作

拿刀的姿势也是各种各样的，但基本都是拿刀的手同侧的腿向前跨出的居多。描绘时要注意拿刀之手的形状和身体重心的位置。

Lesson 5 表现动作的姿势

本课中，我们就来练习表现动作的姿势的画法。描绘时要参考在第一章所学的人体的基本结构和重心转移的知识，想象出动作的变化和用力的方法、方向。

各种各样的动作

描绘表现动作的姿势时，可以将画面想象成是一幅体育运动场景的照片。描绘时要注意动作的中心部分和服装的表现形式。可以像画连环画一样，绘制出多个场景，使其能连接成一个完整的动作。

飘起的袖口表现出了出拳手臂动作的迅猛。这是个下颌、肩膀、手臂、手等几乎上半身的所有部位都要用力的动作。

注意支撑腿和踢球腿的朝向。通常情况下，支撑腿都是朝向球将被踢到的那个方向的。身体的扭转可用运动服上的光泽和褶皱来表现。

这是正义卫士之类的超人一飞冲天时的动作。描绘时要注意腰部的扭转。

在P68有关“重心与平衡”的内容中，我们学习到了单腿站立时、能长时间保持水平的正确的平衡画法。但是，在描绘表现动作瞬间的图画时，打破了正确的平衡状态反倒能绘制出生动的临场感。

这是一个投球的场景。由于力量都灌注在投球的方向上，人物的重心位于身体前面。身体的扭转可通过运动服上的褶皱来表现。

腿并没有完全伸直，稍弯曲。这样的话，用在腿上的力能够更猛烈地转移到目标物上。而承担全身重量的支撑腿弯曲，能起到一定的缓冲作用。

两个人共同构成一个平衡姿势，这是一种高难度的动作。此图的绘制重点在于被男性手臂托住的女性腰部的画法。

变形角色的画法

在第二章里，我们练习了人体比例与照片上相同的变形漫画人物的画法。本课中，我们就来练习全身都缩小了的变形“Q版角色”的画法。

变形的基本知识

变形（源自法语单词deformer）是指将描绘对象的特征加以强化、夸张的一种表现方法。例如，在绘制人物的全身像时，将原本线条复杂的脸部简化一下，或将原本为6.5头身的身材比例改成8头身等，这样的画法就被称为变形画法。当然，如果将其画成只有4头身的小个子，也是一种变形画法。

8头身的比例

左图是让男性看起来较帅的8头身比例。描绘时要将肩膀画得宽一些，将腰部画得细一些。同时，将从膝盖到脚踝的部分画得长一些，腿部就显得长了。

4头身的比例

“Q 版角色”有 2 头身到 5 头身的多种比例。描绘时要将头部和脸画得大一些，躯体和手足的变细部分常常是不绘制出来的。

POINT

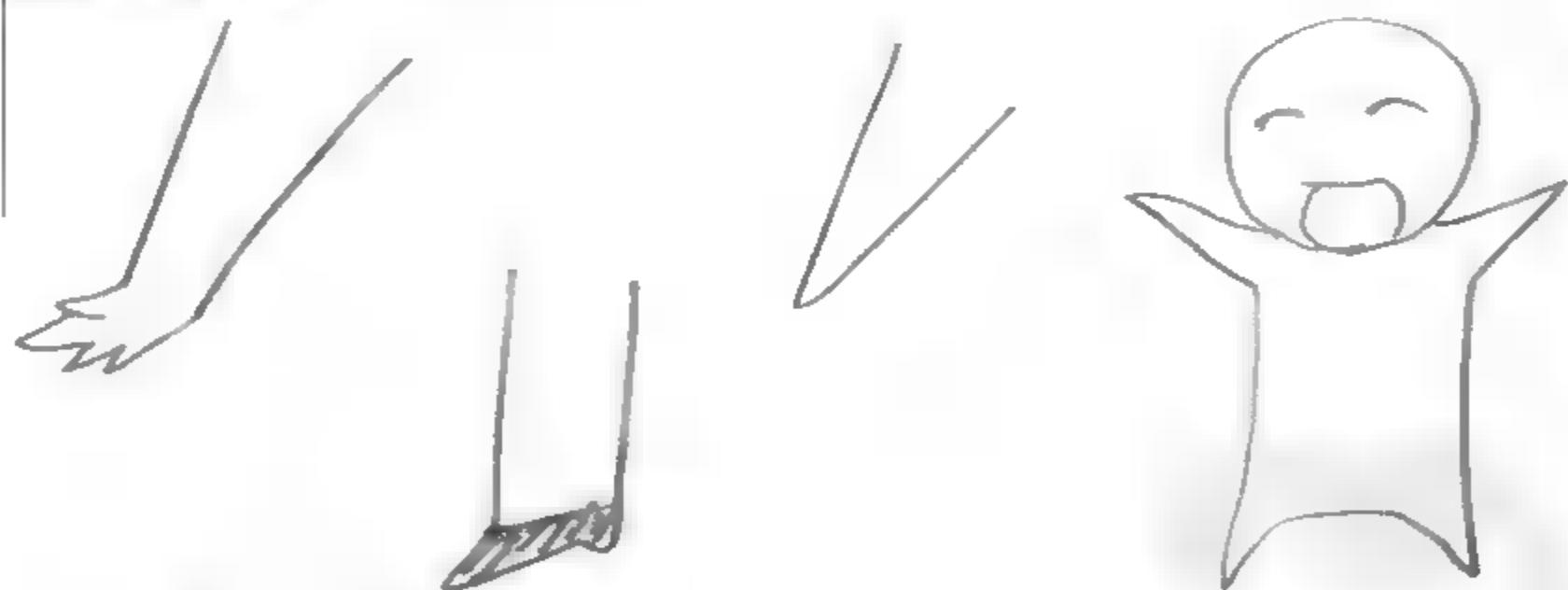
“Q 版角色”往往手脚较短，躯体较长，但如果要将其画得帅气时，也可以将腿画得长一些。描绘时要注意，其手和腿都呈棒状。

脸部的变形

将眼睛和嘴巴画大，不绘制鼻子。对于“Q版角色”的脸部画法，可以参考婴儿头部的画法（P31）。由于整体来说线条较少，对于感情的表现要画得夸张一些。

POINT

这是在搞笑漫画中时常出现的眼睛的变形画法。省略眼白、故意将两眼距离增加一些等，画法也是多种多样的。我们可以吸取这些只有漫画中才有的表现手法。

手脚的变形

将指尖画小的画法。相对于正常躯体而言，手指、脚趾画得很小，在表现逗人喜爱的人物时，这也是一种很方便的画法。

这是更进一步的将手脚都省略掉的画法。

POINT

在将通常的8头身人物画成吉祥物型的形状时，可以将手脚像图中这样画得大一些，以保持平衡感。

要注意头身比和关节位置的变化。将“Q版角色”画成整个身体都圆滚滚的人物。而人物所持有的物件，可以画得比实际比例大一些。

描绘两名以上的角色

在绘制恋爱或格斗类题材的漫画时，经常会出现多人一起完成一个动作的场景。本课中，我们就一起来练习下恋人之间的“拥抱”、“挽胳膊”以及男人之间的“[illegible]胸口”等两人动作的画法。

拥抱

先绘制出一个大致的轮廓图，将动作确定下来。确定了头部和关节的位置后，接下来就比较容易绘制了。

根据轮廓图，大致添加上[illegible][illegible]的表情和服装等要素。绘制接触的部分时，要注意其分界线。

进一步描绘出细节。切实画好服装上的褶皱和头发的摆动状态。把握好拥抱时的力度大小和视线的方向，便能细腻地表现出两人之间的关系程度和相应的情节了。

挽胳膊

描绘挽胳膊场景的要点在于，两人之间的身高差和体重的转移。一方将体重加在另一方身上时，要注意其重心的转移。同时，也要注意两人的体格不能相差得过于明显。

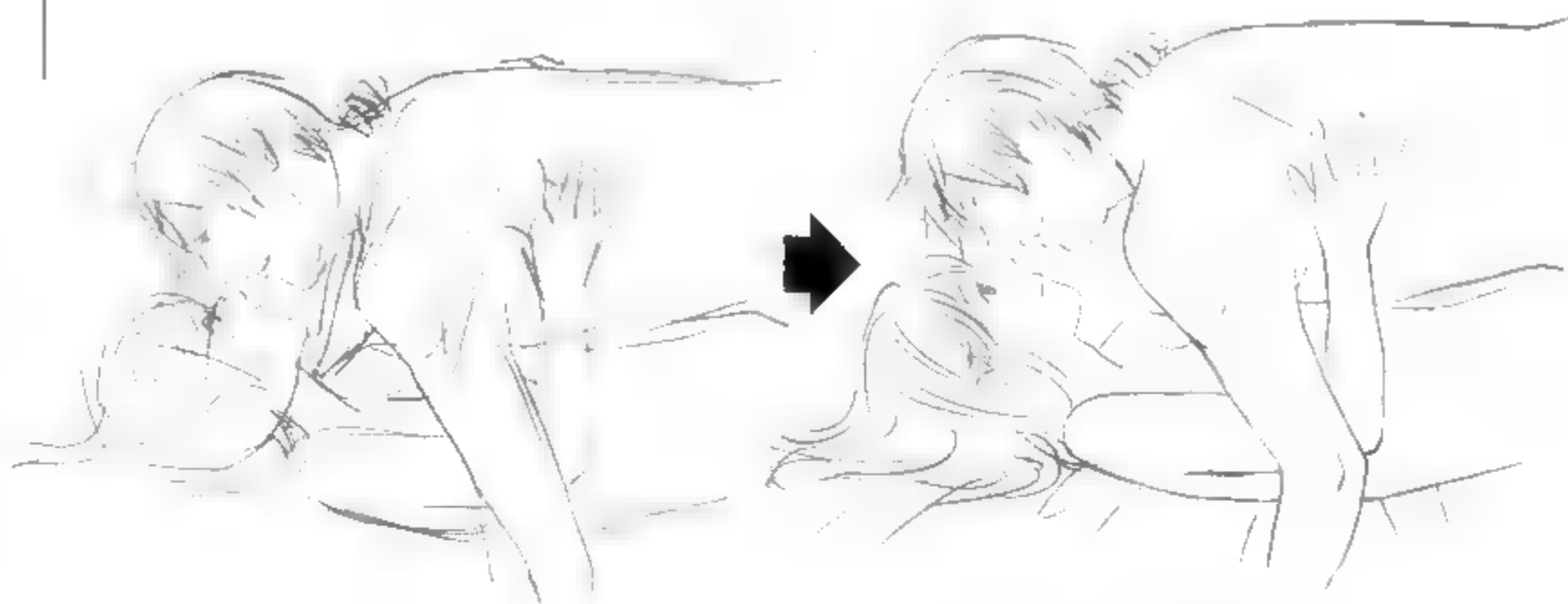
接吻

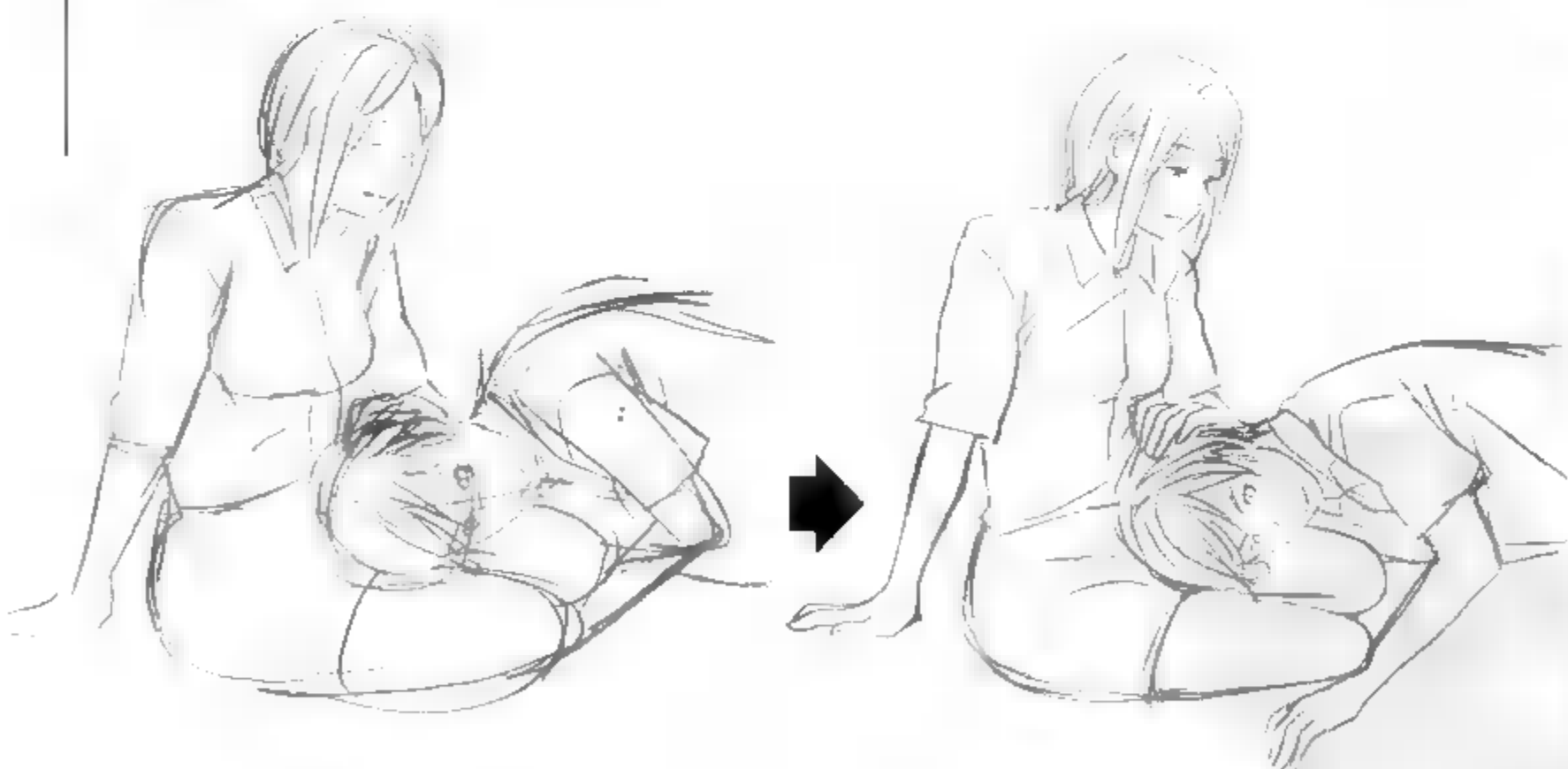
在描绘两人的五官有重叠的接吻场景时，可首先确定一方脸部的朝向和位置，这样另一方人物的五官就比较容易绘制了。同时，不仅仅是脸部，脖子伸长的状态、肩膀的动态、上半身的弯曲程度，以及情节与整体的动态等方面，都要在绘制前想好。

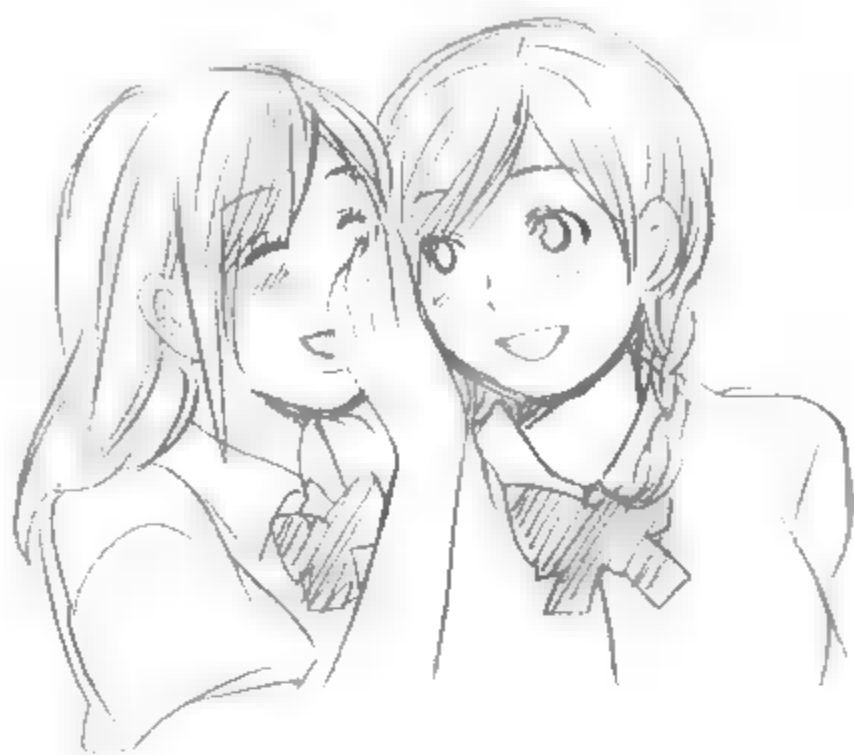
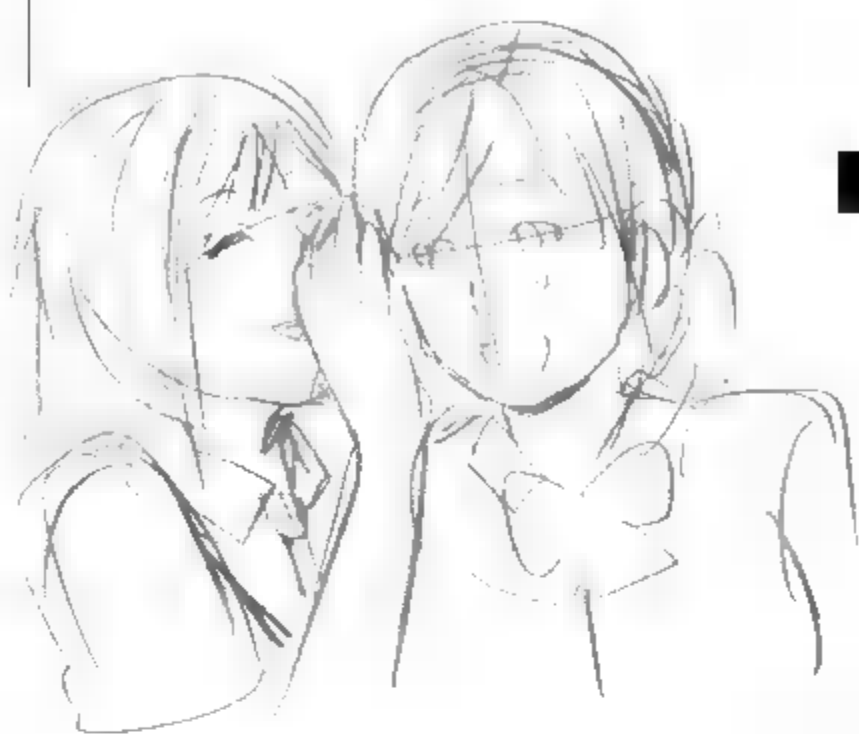
背

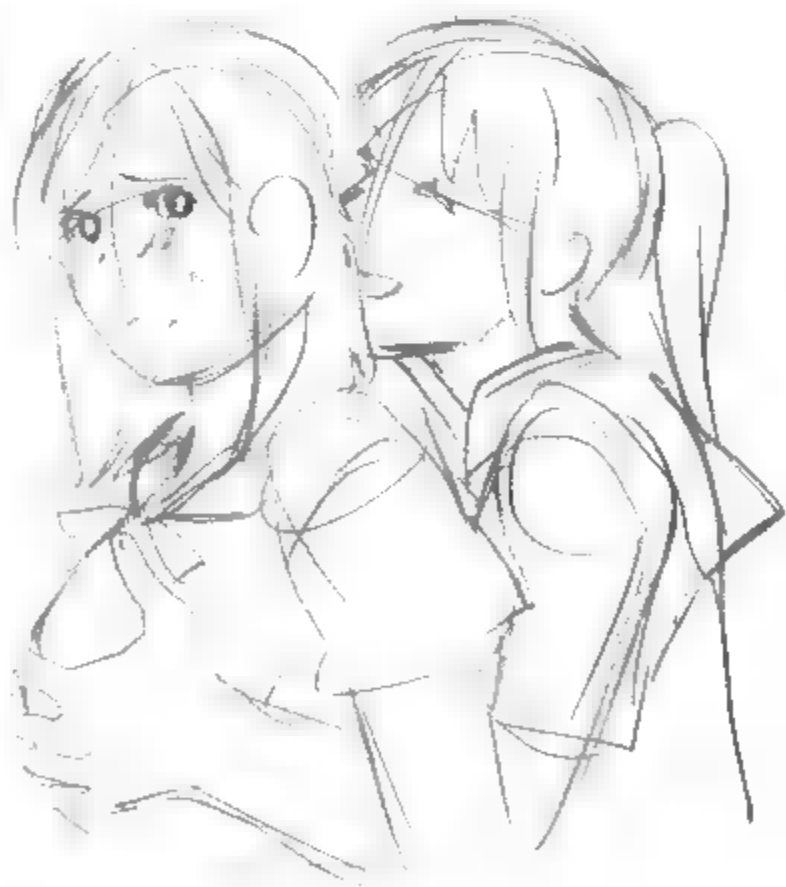
首先绘制出男性的头部和躯体的轮廓图，这样被背负的女性的头部和躯体就比较容易绘制了。由于女性的重量压在了男性的肩上，因此要以此为重点来描绘。

打领带

描绘时要注意打领带时手部的复杂动作。两人之间身高上的差异以及视线、表情等方面，都可以根据具体的情节来描绘。

首先绘制好躺着的女性的轮廓图。确定了女性的身体朝向和大小后，再绘制其上方的男性轮廓。支撑体重的手臂和手腕部分，是描绘男性动作时的要点。女性头发的形态、两人的表情及床单上的褶皱等细节也要注意绘制出来。

枕膝而卧

首先画好坐着的女性的轮廓图，确定其膝盖的位置和高度后，再绘制放在上面的男性的头部。男性方面，可按照“头部→躯体→手脚”的顺序来画。女性手上的动作和腰部的扭转状态等细节在描绘时要多加注意。

说悄悄话

看起来只是两个角色的头部靠得很近的简单构图，但听悄悄话的角色的身体带有微妙的倾斜感。描绘轻轻贴在耳边的手的形状和两人的表情时都要多加斟酌。

偷袭

手的形状以及所造成的褶皱都是描绘时的要点。描绘时要想象出胸部的形状和服装的面料质感。

骑车带人

两人的姿势看起来很复杂，其实只要掌握了自行车的结构也是不难描绘的。按照“自行车轮廓图→骑车人→乘坐人”这样的顺序来绘制轮廓图就可以了。描绘时，要注意随风飘扬的头发和衣服的动态。添加上车轮滚动和背景快速移动的样子，就更具动感了。

揪胸口

这是一个用尽了全身力量的动作。描绘时要注意揪住对方胸口的手的形状和服装上所产生的皱褶。首先，可按照“头部→躯体→手”这样的顺序绘制出轮廓图，人物的表情和衣服的褶皱等细节都要多加描画。

在本章的最后，让我们来练习一下光和影的表现手法。在光线的照射下，人物脸部和身体上会出现强光处的明亮部分和阴影处的昏暗部分两个部分。我们可以利用这种光影明暗关系来表现人物的情感，演绎故事情节。

脸部所形成的各种阴影

立体感较强的脸部有着复杂的凹凸，在光线的照射下，由于其照射角度的不同会产生各种各样的阴影。在此，让我们来了解一下光的照射角度和阴影之间的关系。

来自正上方的光照

额头、鼻尖和脸颊受到了光照。眉毛往下的眼睛周边部分和嘴唇下面都产生了阴影。

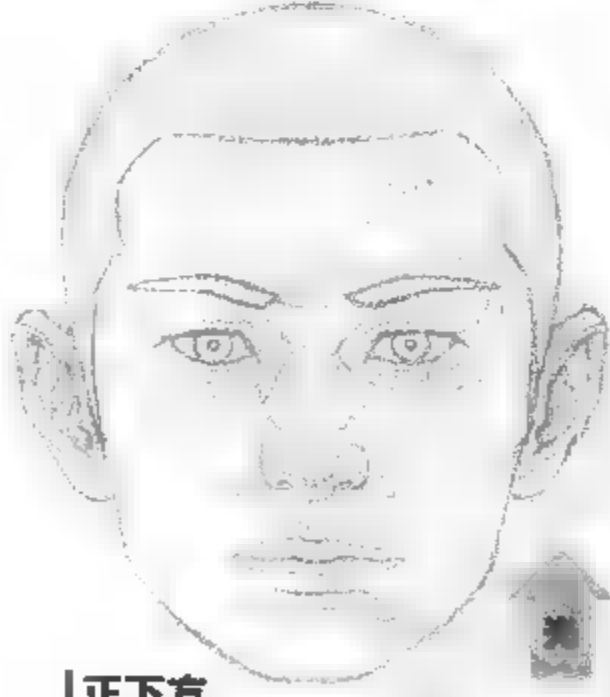
左上方45°

光线从斜上方45° 角照过来，是能使人看起来最美的照射角度。额头、眼睛、鼻子、脸颊和嘴巴，虽然受到光照，也全都形成了阴影。

右下方45°

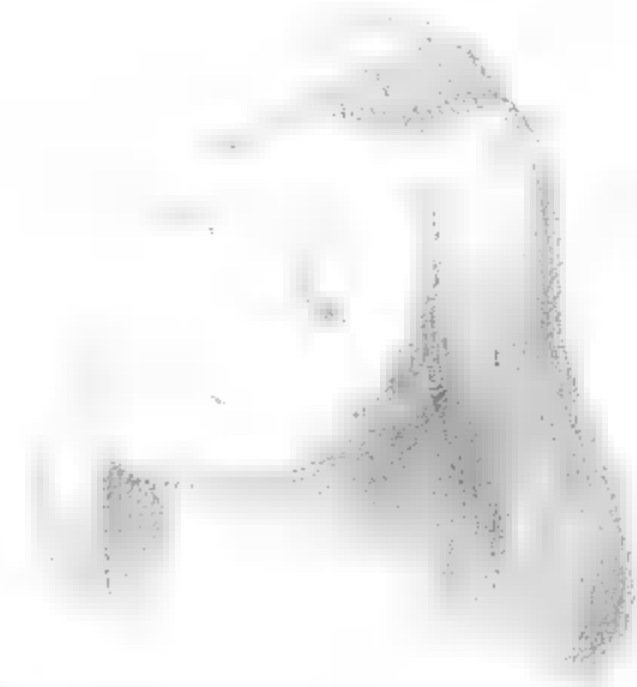
受到斜下方的光照后，会在脸上以眼睑和颧骨为分界线形成阴影。

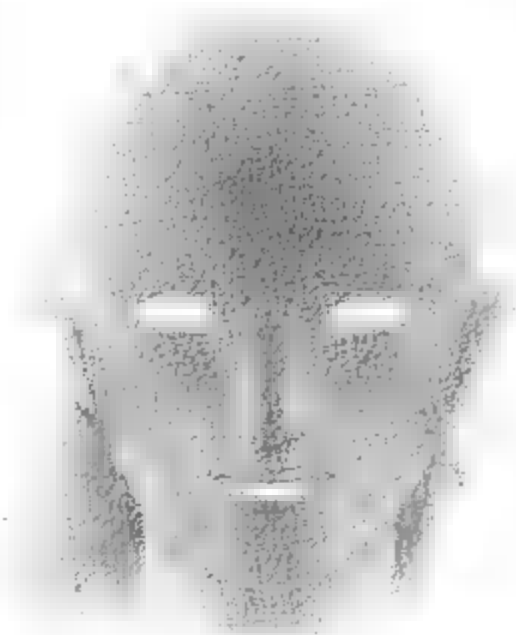
左侧

正侧面受光时，基本上半张脸都被阴影遮蔽了。由于鼻子、眼睑、嘴唇是脸上比较凸出的部位，故而即便是在被阴影覆盖的半张脸上，也会有受光的部分。

正下方

从脸部的正下方受光的话，会产生与“来自正上方的光照”正相反的阴影。也可以参考 P175 有关“明暗表现”的表情部分。

运用光与影来表现人物的表情

漫画中，运用光与影来表现的内容还是比较多的。其中，又以人物的情感表现最有效。因为运用了光影效果后，能使人物情感表现得更加丰富。

表现喜悦

来自头部上方的明亮光线，可以表现出场景的[illegible]度和人物喜悦的心情。而从正面照射过来的光线（顺光），能显示出一种“正片”的效果。

表现坏人 / 凶恶

这是坏蛋出场时所采用的表现手法。逆光在表现出“负片”、阴暗的效果的同时，也能产生出幻想般的效果。

表现哀伤

覆盖整个脸部的阴影，能[illegible]化哀伤、寂寞的表情。

表现阴暗

这是在描绘动坏念头的人物时，表现其阴险可怕时的一种表现手法。在瞳孔中加入眼神光后，情景的紧张度就更明显了。

POINT

[illegible]“眼睛”[illegible]表现

眼睛是五官之中最传神的，在瞳孔中加上光影效果后，情感的表现效果便[illegible]得到进一步的强化了。

充满希望的眼神

来自正面的顺光，具有明亮和肯定的含义。不仅在眼白中，在黑眼珠中也要添加上这明亮的光芒。

可怕的表情

在逆光状态下，又不在黑眼珠中添加光芒，就形成了这可怕的表情。再进一步在眼白中也画入阴影的话，[illegible]暗、否定性的意味就[illegible]烈了。

全身的光与影

男性和女性在体型和肌肉方面是不同的。因此，当受到光照时，产生的阴影也能分别体现各自的体格特征。要注意的是，当人物穿上衣服后，所呈现的亮面和阴影面的画法，也因服装面料的质地和表现方法而变。

特別篇

Illustration by Sakura

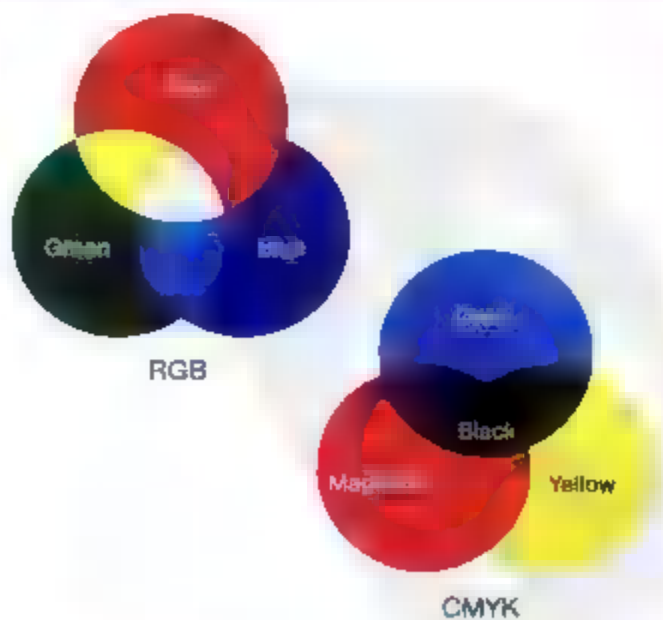
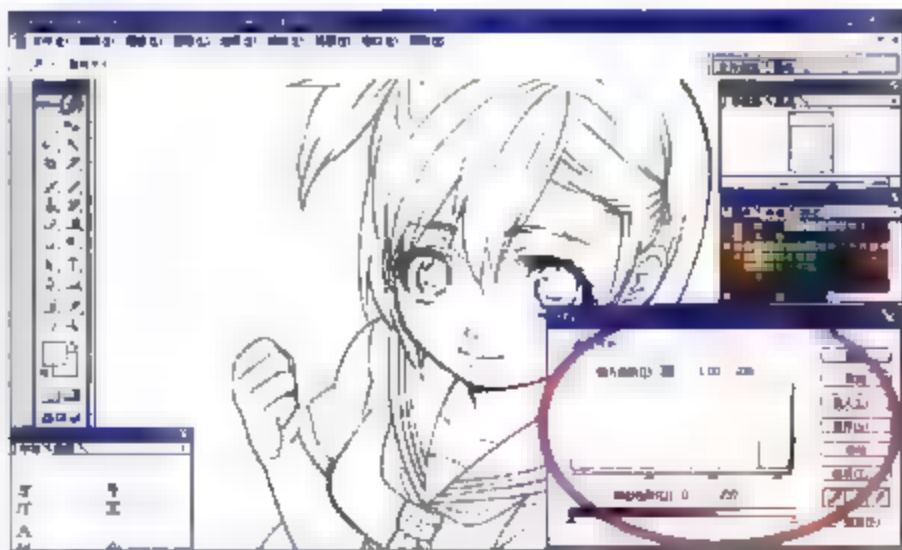
操作环境	
电脑OS	Mac OS X
CPU	2GHz Intel core 2 Duo
内存	2GB
扫描仪	Canon MP500（复合机）
绘图板	Wacom Intuos3
所用软件	Photoshop
原画的主线	0.5mm自动铅笔 NIKKO的蘸水笔＋制图墨水 稿纸为DELETER素色高档纸

1 扫描草图

用“灰度尺・350dpi”扫描线稿，获取图像文件并转换为RGB色彩模式。

POINT

■为什么选用RGB?

一般来说，RGB是适用于Web的色彩模式，而CMYK是适用于印刷品的色彩模式。但是，像逆光滤镜（P183）等特殊滤镜，很多都只适用于RGB色彩模式。因此，在制作印刷用的图像而又要使用这种滤镜时，可先用RGB模式制作图像，最后再转换成CMYK模式。

2 去噪

将▲移向中间位置后，原本较淡的线条就变浓了。但要注意，移得太近会损坏线条。

将△移向中间位置后，线条就变淡变细了，垃圾污点也就消失了。

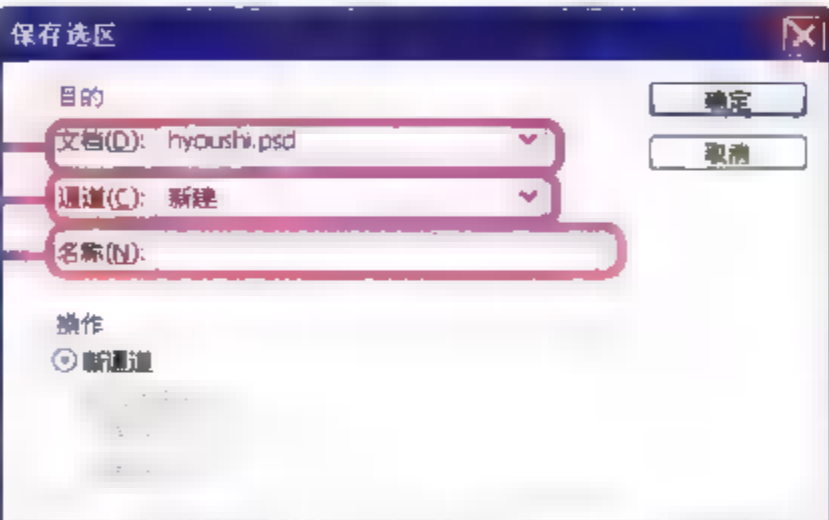
3 消除垃圾污点

❶用工具栏中的“魔棒”选中脸部的白色部分，执行“选择＞选取相似”命令。等到线条的周边全部被选中后，执行“选择＞保存选区”命令将所选的范围加以保存。

指定保存选择范围的文件。

要新登录时选择“新建”命令。要添加到已有的保存范围时，可选择通道名称。

输入要保存的范围名称

新图层
名称(N): 图层 1
与前一图层编组(G)
颜色(C): 无
模式(M): 正常
不透明度(O): 100
确定
取消

❷执行“图层＞新建＞图层”命令，创建新图层。将图层混合模式设定为“正常”，执行菜单栏中的“选择＞载入选区”命令，打开先前保存的线稿文件。

输入新建图层的名称

在图层面板内选择便于区分的颜色。

选择绘图模式

选择不透明度

❸选择菜单栏中的“选择＞反选”命令，使线稿的内部成为被选状态。使用工具栏中的油漆桶工具涂黑后，原本线条透明闪烁的线稿就变成涂黑状态了。这时，可将“图层 1”的图层名更改为容易理解的“线稿”。

④改变线条的颜色

将背景图层设定为不显示状态。新建图层“图层2”，将背景涂白。图层1设为锁定状态，用画笔工具改变轮廓线的颜色。

◀本书封面图中，可将眼睛画成黑色，其他的轮廓线绘制成深褐色。

▶将“线稿”图层（图层1）移动到白色图层（图层2）的位置之上，确认描绘过的线条的颜色。

⑤涂画肌肤的底色

在图层1上用魔棒工具将脸部、脖子、手臂等处选择出来。按住Shift键后，便可同时选择多个部位了。在选定状态下创建图层，将图层混合模式设定为“正常”后涂画肌肤颜色。

⑥在肌肤上画上阴影

新建图层，执行菜单栏中的“图层＞与前一图层编组”命令。在图层中涂画了肤色后，用较浓的肤色给角色的皮肤绘制上阴影，并添加上较淡的高光。

⑦涂画眼珠的颜色

新建图层，给眼珠涂上颜色。用工具栏中的加深工具使色彩变暗。

▶添加上暗色后，颜色就更深了。

◀选择加深工具

POINT ~“暗房工具”的功能~

加深工具、减淡工具和海绵工具能将照片或图像加工成类似在相纸上的效果，因此又被称为“暗房工具”。其中，加深工具能使图像的某个特定部位变暗；而减淡工具能使图像的某个特定部位变亮。海绵工具则能调高或调低图像局部的色彩饱和度。

在加深工具、减淡工具的选项栏中设定出需要加工的部分和曝光量。

■加深工具的选项栏

■减淡工具的选项栏

这是以中间调为中心进行加工时的选择。除此之外，还有以图像较暗部分为中心进行加工的“阴影”和以明亮部分为中心进行加工的“高光”这两种选择。

调整曝光量。在加深工具选项栏中，该数值越大越暗，而在减淡工具选项栏中，该数值越大则表示越明亮。

⑧在脸颊、嘴唇和手上画上红色

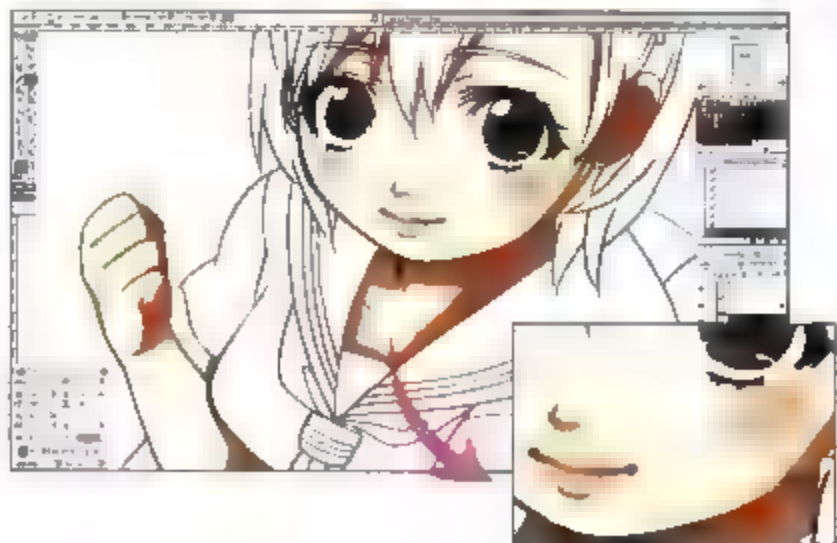
使用工具栏中的橡皮擦工具和画笔工具，给脸颊和嘴唇、手背涂上红色。

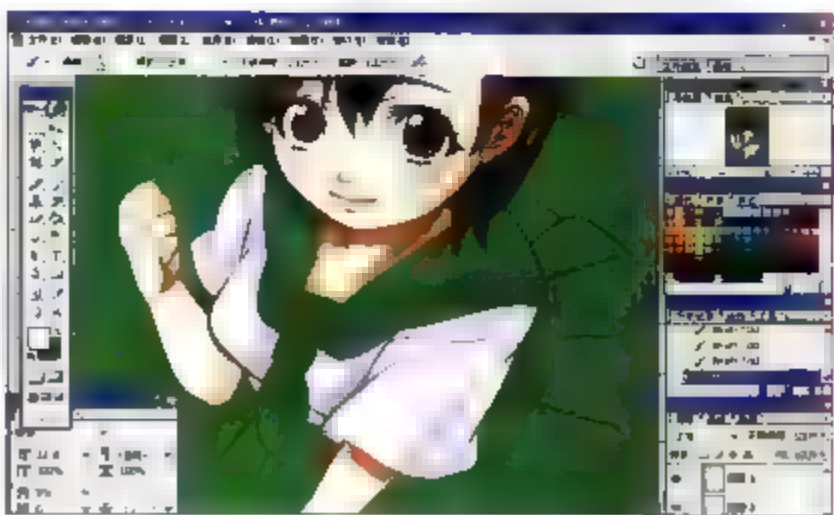
⑨涂画头发的底色

在线稿图层中选择头部和眉毛部分，涂画出头发的底色。

⑩画上阴影和高光

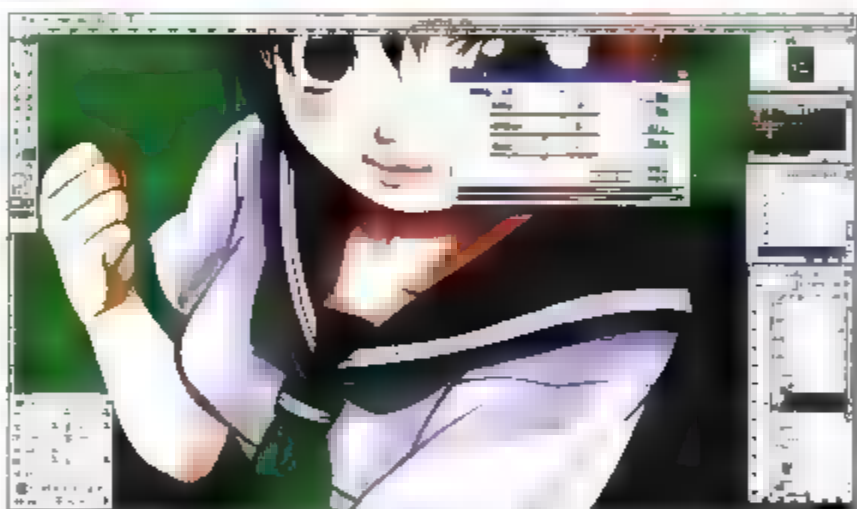
新建属于头发底色的图层并绘制上阴影，用加深工具和橡皮擦工具画上高光。

▲用加深工具强调出明亮的部分。

⑪在校服上画上白色的底色和阴影

给校服的上衣部分涂上白色的底色。新建图层并涂成绿色，点击未着色的部分，再新建图层，将其与涂上上衣底色的图层合并，并用灰色画上阴影。

⑫涂画衣领和裙子的底色、阴影

用同样的方法，涂画衣领和裙子的底色，并在其上画上阴影。

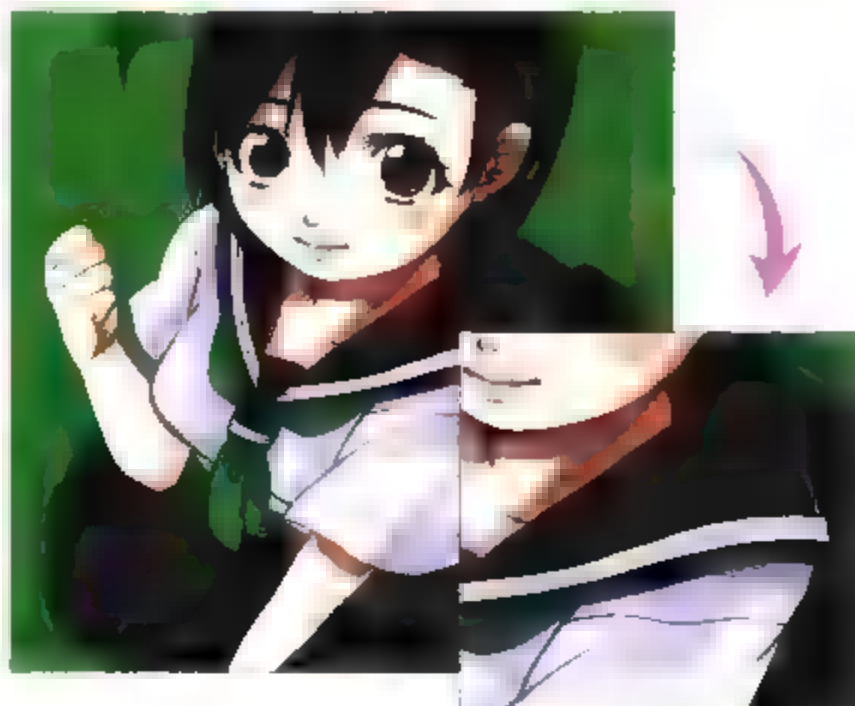
⑬改变色相和饱和度

执行“图像＞调整＞色相/饱和度”命令，改变衣领和裙子的颜色。

使用这个命令可调节图像的色相（色调）、饱和度（鲜艳程度）和明度（色彩的亮度）。

左右拖动滑块便可调节色相、饱和度和明度。

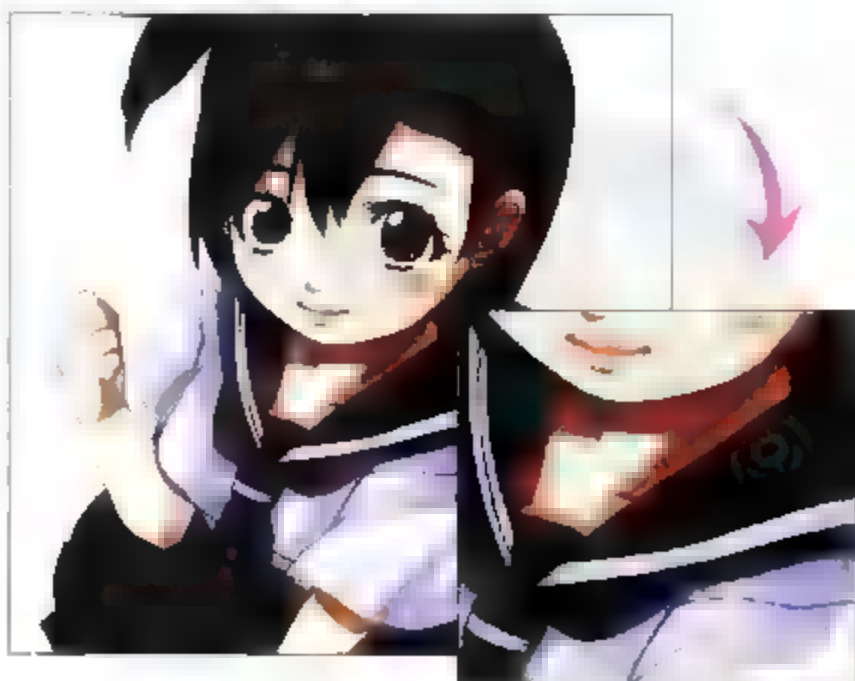
选中此处后，便可在着色状态下改变成灰度图像。

⑭画上高光

在衣领和裙子上画上高光。

⑮涂画发夹、橡皮筋、领巾

在发夹橡皮筋、领巾处画上红色的底色和阴影。

⑯改变线条的颜色

选择线稿图层，将上衣部分的线条颜色改成白色。

⑰加入逆光效果

执行“滤镜＞渲染＞镜头光晕”命令，实现逆光效果。

POINT ~什么是镜头光晕~

这是一种可以增加如同摄影般的光源和镜头眩光（将镜头对准太阳等光源时所出现的圆形或六角形的光斑）效果的滤镜。

左右拖动滑块后可设定光源的亮度。

选择镜头的种类。选用50-300mm镜头时，眩光较大，可添加红色的光环。选择35mm镜头时，眩光将被扩散，光源十分强烈。选择“105mm镜头时，眩光较小，光晕呈现白色柔和状。

⑱润色加工

用画笔工具和橡皮擦工具等工具对图片进行最后的润色加工。

◀运用减淡工具使逆光效果强烈的部分与周边图像更加融合。

完成后的彩色插图

Illustration by Sakura

操作环境

电脑OS	Mac OS X
CPU	2GHz Intel core 2 Duo
内存	2GB
扫描仪	Canon MP500（复合机）
绘图板	Wacom Intuos3
所用软件	Photoshop

这是Sakura老师画的原创彩色插图——以蓝天为背景的充满活力的女高中生，大家可以回顾一下前几页介绍的制作方法，也来挑战一下彩色插图的绘制！

Chapter 4 特别篇 漫画的画法

在本书最后的几页中，我们将介绍一下漫画的画法。让我们追寻着漫画家Sakura老师的制作过程，从头到尾看一下整个流程吧。

操作环境

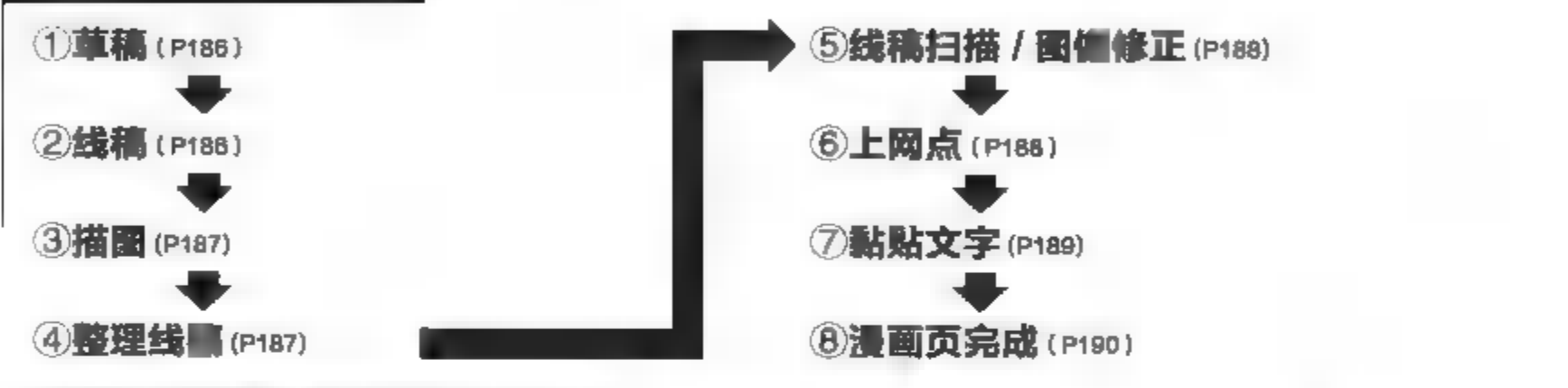
模拟制作部分

0.5mm自动铅笔
NIKKO的蘸水笔＋制图墨水
稿纸为DELETER蓝色高档纸

数码制作部分

电脑OS	Mac OS X	扫描仪	Canon MP500（复合机）
CPU	2GHz Intel core 2 Duo	绘图板	Wacom Intuos3
内存	2GB	所用软件	Photoshop

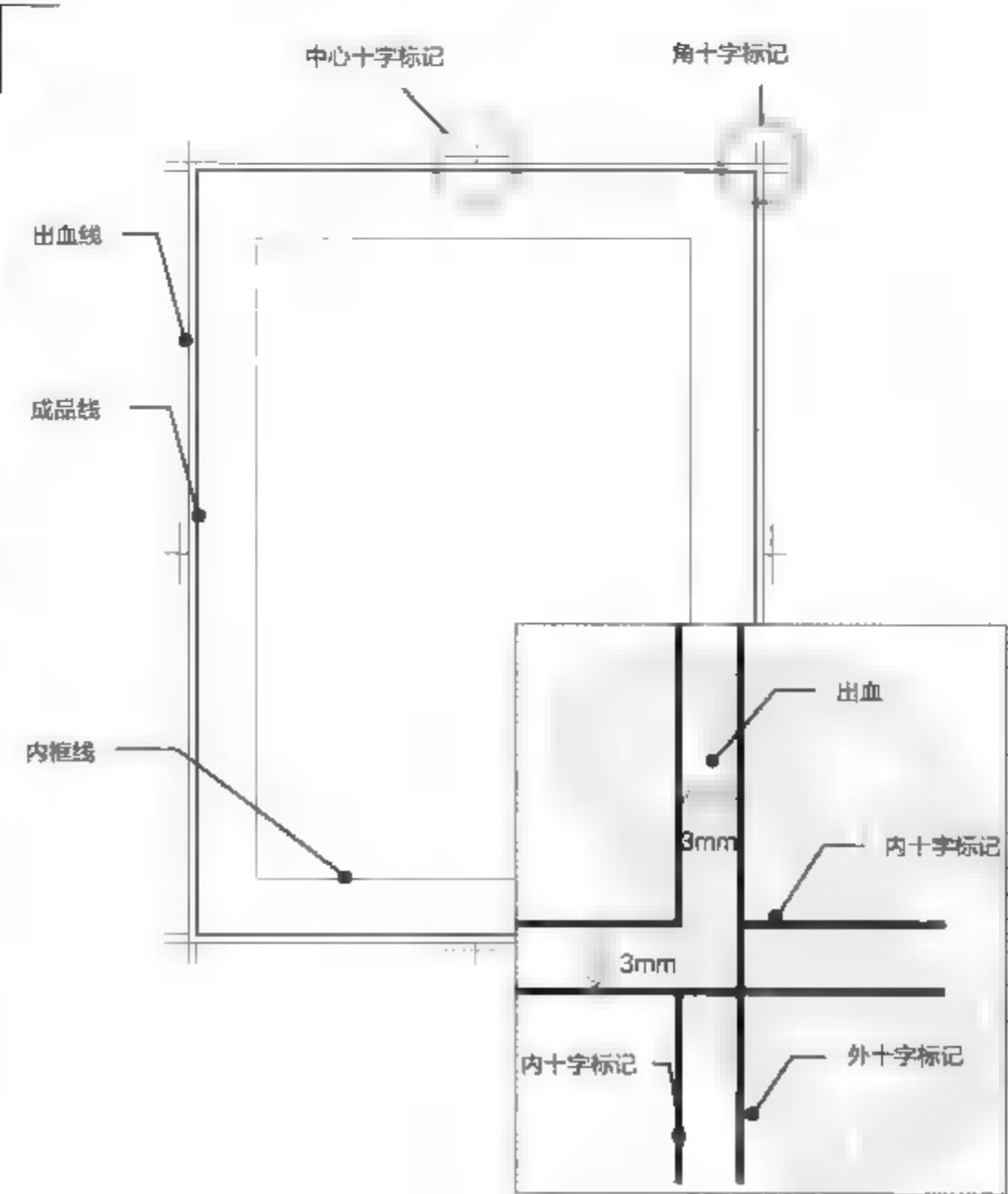
漫画制作的流程

①草稿（P186）
②线稿（P186）
③描图（P187）
④整理线稿（P187）
⑤线稿扫描／图像修正（P188）
⑥上网点（P188）
⑦黏贴文字（P189）
⑧漫画页完成（P190）

漫画原稿纸的基本用语

漫画原稿纸的尺寸

A4（210×297mm）＝同人杂志
B4（257×364mm）＝专业用、投稿用

"成品线"是指装订时的裁切用线。当画面画出内框线时，要一直画到这条成品线。

"十字标记"是为了防止在印刷或裁切稿纸时出现偏移而加的标记。通常位于稿纸的四角、天头地脚的中央、左右两侧的中央，原稿就画在其中。具有内十字标记和外十字标记的稿纸称为双重十字标记，两个十字标记之间有3-5mm的空白。这一空白部分被称作"出血"，是印刷和裁切时的切边。作画时，可一直画到这条沟槽的外侧。多格漫画的边框线画在内框线上。画漫画时，一般都画在内框线以内，对话框和象声词也要画在这里面。

①草稿

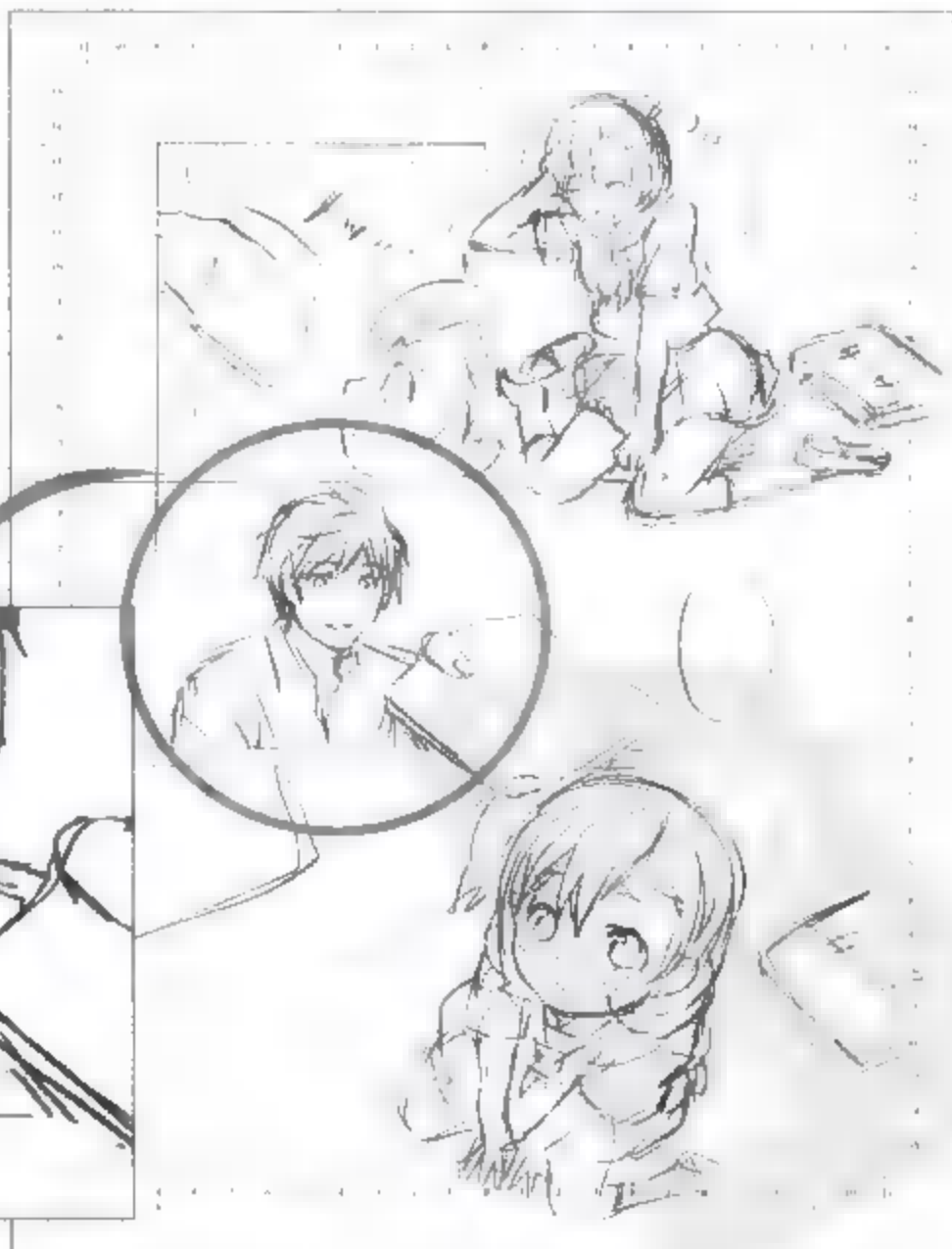
绘制草稿可以说是确定漫画结构的一项重要的基础工程。可将分格、人物、对话框、对话等全部画入草稿中。由于草稿是正式描绘前的笔记，所以没必要画在正式的漫画稿纸上。在手边的笔记本或复印纸上描绘就可以了。当然，画在同漫画稿纸大小差不多的纸上会比较容易看到最终的效果。

▶对话要简短易懂，一个对话框里的文字以12~20字为宜。

②线稿

用铅笔或自动铅笔在漫画稿纸上画线稿。可按照“边框线→人物→对话框/手写文字→背景”的顺序来描绘。

▼在两格漫画之间要留下横向3mm、纵向5mm左右的空白。

5mm

③描图

描图是一项关系到漫画最终效果的重要工作。描图不仅仅是描摹草图，而是要通过生动的线条来完成每一幅漫画。通常，描图都是按照“边框线→对话框/手写文字→角色”这样的顺序进行的。线与线之间要切实地加以连接，务必要调整好力度用流畅的线条来描绘。

▶在需要整个涂抹的地方打上“×”号做标记。同样道理，也可以在以后需要修改的地方打上标记。

▼蘸水笔能画出纤细的线条，适用于脸部、头发、背景等需要细致描绘的地方。

④整理线稿

用橡皮擦整理线稿时注意不要划伤稿纸。重点在于不能前后来回用力擦，要顺着一个方向擦。擦出的橡皮屑不要用手抹，要用羽毛掸子轻轻拂去。

▶在眼珠和地面等线条较多的部分，容易留下铅笔的印迹，要多加注意。

⑤扫描线稿・修正图像

用扫描仪将线稿转换成数码图像，以便在 PC 上进行操作。彩图可用 350dpi 来扫描，黑白图则可用 600~1200dpi 来扫描。本图要以灰线稿收入电脑，然后才能开始去噪（P179）、修整超出边框的部分，对画面整体进行修正。

▶涂画带“×”号标记的部分，并进行修正。

⑥上网点

新建图层，在灰度尺模式下对需要的部分进行色调填充（角色的头发、制服、阴影等）。

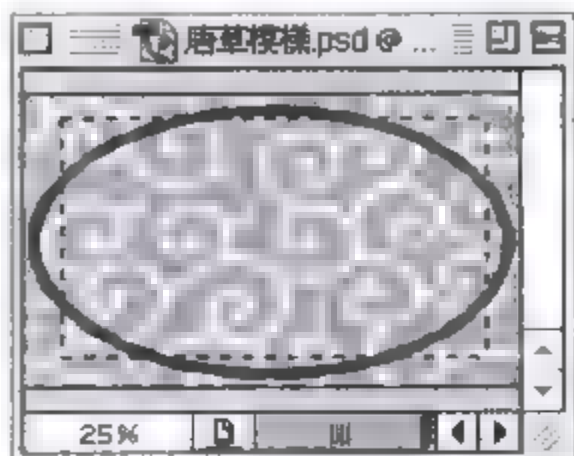
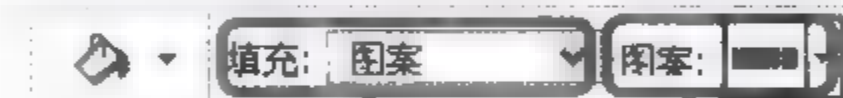
▶在头发和眼珠中填入色调。

▶涂画头发、校服、书包，并在其上新建图层，添加阴影。

使用图案填充色调

例如在对男性角色的手绢进行填色时，可以使用图案网点。

①准备好所要填充的图案。在图案中选择想要利用的范围，执行“编辑＞定义图案”命令将其保存为任意模板。

◀在本图中，所用的是利用免费图案制成的唐草图案。

②选择需要填充的部分（本图中为手绢部分）。使用油漆桶工具，将填充模式设为图案，在右边的图案选择栏中选择①中所保存的图案。

将填充模式设定为“图案”。 选中①所保存的图案。

③涂画选中部分后，手绢上就出现了填充的图案。

POINT

■有效利用免费图案

耀眼的光芒既可以通过设定原有画笔工具的自定义选项来制作，也可以利用网上的免费图案。甚至可以说，后者更为有效。除画笔工具之外，网上还有很多能用作填充的各种各样的免费花纹或素材，请大家多多留意。

黏贴文字

交稿后，专业公司或设计机构便会补上文字。黏贴文字的方法有将照相排版稿样剪下来贴在对话框里这样的传统方法，也有在DTP环境下制成数码照相版等多种方法。本图中采用的是用DTP编辑在对话框中输入文字的方法（所用软件为InDesign）。

⑧漫画页面完成

添加上文字后，漫画就完成了！大家可以将其与草稿和描图页面对比一下看看。

作者简介

SAKURA

Sakura

6月7日出生于东京。
学生时代便已成名，曾在动漫公司工作，现为自由漫画、插图画家。在《漫画华漫（WANIMAGAZINE）》、《chu!（WANIMAGAZINE）》、《漫画巨大GOLD（Coremagazine）》等处连载漫画。除此之外，还在“电击在线”上绘制彩色漫画，并为《三国志~萌系武将百花缭乱~（录像出版）》、《萌态内衣图鉴（Eagle Publishing）》绘制彩色插图，从萌画到写实图，以多样化的画风活跃在各种杂志上！

DONGHOON KIM

Donghoon Kim

9月27日出生于韩国。
2003年毕业于国立首尔动漫中心角色设计专门教育班后，便开始CI、名片、人物角色等的制作。2008年毕业于东京设计学院平面设计学科角色专业。现作为一名角色设计者和插图画家活跃在从传统素描到玩具角色素描、萌态插图的广泛领域中！

版权登记号：01-2013-1823

图书在版编目（CIP）数据

漫画达人技法圣经. 角色设计入门篇 / 日本 HARD DELUXE工作室编著；徐建雄译.
—北京：中国青年出版社，2013.4
ISBN 978-7-5153-1506-5
I. ①漫… II. ①日… ②徐… III. ①漫画－绘画技法 IV. ①J218.2
中国版本图书馆 CIP 数据核字（2013）第 061786 号

漫画达人技法圣经——角色设计入门篇
（日）HARD DELUXE工作室 编著 徐建雄 译

出版发行：中国青年出版社
地　　址：北京市东四十二条 21 号
邮政编码：100708
电　　话：（010）59521188 / 59521189
传　　真：（010）59521111
企　　划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司
策划编辑：唐丽丽 白 峥
责任编辑：易小强 刘冰冰
助理编辑：张新雨
封面设计：唐 棣 孙素锦

印　　刷：中国农业出版社印刷厂
开　　本：787 × 1092 1/16
印　　张：12
版　　次：2013 年 7 月北京第 1 版
印　　次：2013 年 7 月第 1 次印刷
书　　号：ISBN 978-7-5153-1506-5
定　　价：39.00 元

漫画达人技法圣经

角色设计 入门篇

（日）HARD DELUXE工作室 编著
徐建宏 译

中国青年出版社

权威×全面×提升×圆梦

中青动漫经典自学漫画教程！

- 脸部的画法
- 表情的画法
- 全身的骨骼肌肉
- 把握各种体型
- 参考照片描绘漫画人物
- 描绘不同类型的角色
- 描绘各种性格的角色
- 服装的画法
- 动作姿势的绘制
- Q版角色的画法
- 编绘故事漫画

策划编辑：唐丽丽　白　峥
责任编辑：易小强　刘冰冰
助理编辑：张新雨
封面设计：唐　棣　孙家锦

扫描二维码，关注@中青动漫 官方新浪微博

扫描二维码，关注中青动漫官方微信公众平台

上架建议：动漫—卡通技法

ISBN 978-7-5153-1506-5

9 787515 315065 >

定价：39.00元